

Sólo 375 Ptas.
2,25 €
PC - PlayStation - PS2 - Nintendo 64 - Game Boy Color - Dreamcast y mucho más...
Año III - Nº 19
Juegos & Cía
Reportaje
XBox
La apuesta de Microsoft
Test DC
Phantasy Star Online
Fantasía en Internet
Test N64
Pokémon Puzzle League
¡Encaja todas las fichas!
Comparativa PC
Sacrifice vs. Giants Citizen Kabuto
Hechiceros contra guerreros
¡De regalo!
Póster doble de Final Fantasy IX
FINAL FANTASY IX
Recupera el trono de Alexandria
GUÍA DE TOMB RAIDER CHRONICLES (II)
CÓMO SALIR ILESO DEL HUNDIMIENTO DEL SUBMARINO
Solución completa de La Fuga de Monkey Island
8 424094 810031
00019

Juegos & Cía.

Nº 19

Sumario



La nueva bestia de Microsoft ya tiene apariencia física. ¡Es un poco trasto!

Chicken Run



El gallinero más torpe del cine aterriza con forma de videojuego. ¡Evasión!

Final Fantasy IX

La fantasía más exitosa del mundo de los videojuegos vuelve... otra vez.



Sony juega a ser como Square y su «Final Fantasy». ¿Le ha salido bien?

Mario Tennis

Un nuevo clásico para esa maravilla llamada Game Boy Color. ¡Bola de set!

De Dreamcast al cielo

Dicen que Sega se ha echado a un lado y que el tren llamado PlaySation2 ya no tiene rival. También dicen que Dreamcast dejará de fabricarse oficialmente a finales del mes Marzo y que Sega ya piensa en sus lanzamientos para otros sistemas. Lo que nadie duda es que Dreamcast ha sido una de las pocas máquinas que en los últimos años ha sabido estimular a los usuarios con su maravilloso *hardware* y monumentales juegos. Pero afortunadamente la vida sigue y con ella esos títulos que tanto nos apasionan. «Final Fantasy IX» es la estrella este mes con sus leyendas maravillosas en mundos encantados. Por si fuera poco nos visitan de nuevo los Pokémon, descubrimos cómo es posible jugar en internet con «Phantasy Star Online» y lo que debemos hacer para ayudar a Guybrush en su búsqueda del insulto definitivo. Y la función no ha hecho más que empezar...

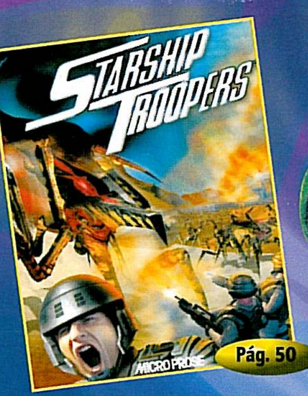
La Redacción

Juegos & Cía. So...

Este mes el protagonismo lo toman las gallinas alborotadas de «Chicken Run» y el súper Karaoke para PC con micrófono y todo. ¿Hace falta recordaros cómo podéis conseguir estos increíbles regalos? Lápiz y papel...

5 juegos «Dinosaur'us» para GBC

Pág. 77



Pág. 50

5 juegos «Starship Troopers» para PC

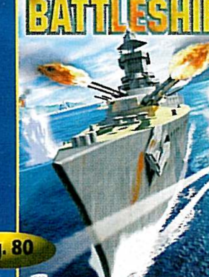
Pág. 12

12 figuras originales «Chicken Run»

5 camisetas «Runaway»



Pág. 6



Pág. 80

...rteos

10 Karaokes para PC y 5 «El CD-ROM de los juegos Max 2»

Pág. 87

Pág. 5

5 camisetas «Blade»

Pág. 88

10 vasos exclusivos de «Resident Evil 3 Nemesis»

Pág. 16

5 juegos «Battleship 2» para PC

20 póster de «ISS 2000»

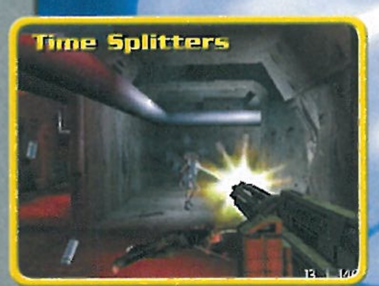
Trucos

Hardware

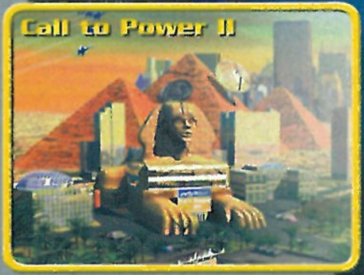
y Compañía



La aventura más *anime* de Eidos retorna con nuevas protagonistas. ¡Glub!



Juego de tiros a *go-go* con viajes en el tiempo de fondo. ¡Disparo a la cabeza!



Si el mundo fuera tan fácil de construir, cada uno tendríamos el nuestro.



Sega entra de lleno en las aventuras de Rol en internet. ¡Una maravilla!



Comandos especiales al servicio del bien, la democracia y el futuro.

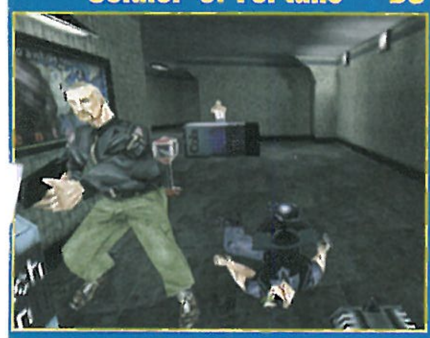

¡Cuántas cosas se pueden hacer con los teléfonos WAP! Aquí, una muestra.

Otras...

Juegos a *mil pelas*

Desde el pasado 1 de Febrero hasta el 31 de Marzo, Havas Interactive pone en funcionamiento una promoción para que puedas hacerte con sus mejores lanzamientos a un precio irrisorio. Al comprar «Gunman Chronicles», «Señor del Olimpo: Zeus» o «Homeworld Cataclysm», encontraremos en su interior una faja que debemos enviar a Havas Interactive España junto con el código de barras, el comprobante de compra y el juego que queremos. Entre los que podemos comprar están los «Half Life», «Homeworld» o «Cleopatra», y los recibiremos cómodamente en casa contra reembolso previo pago de 1.000 *pelillas*.

Soldier of Fortune • DC



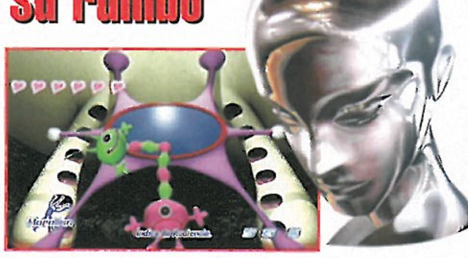
Uno de los títulos más *bestias* de los últimos tiempos llega a Dreamcast. Y es que últimamente están aterrizando en la consola de Sega un buen número de programas de este estilo, pero «Soldier of Fortune» trae un buen puñado de diferencias. La conversión está siendo bastante directa, aunque la inclusión de violencia explícita todavía no está confirmada. Se espera que para otoño de este año –que sí de este año–, el juego se ponga a la venta.



Konami en XBox

Konami es una de las empresas que más se han volvado con XBox y buena prueba de ello es la cantidad de títulos que tiene en preparación. Además de «Metal Gear Solid X» y «Silent Hill X», esta compañía japonesa, mediante un acuerdo suscrito con Universal Studios, programará «Jurassic Park X» y «Crash Bandicoot X». Estos títulos posiblemente tendrán su respectiva versión para Playstation2, aunque esto todavía es un rumor dicho en voz muy bajita. Habrá que esperar la confirmación.

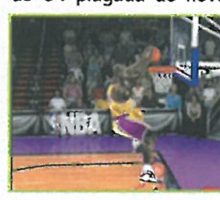
Sega cambia su rumbo



Con lágrimas en los ojos os traemos la noticia más triste desde el nacimiento de Juegos & Cía. Sí amigos, el rumor se ha cumplido y Sega dejará de hacer consolas para dedicarse enteramente a desarrollar juegos para otras plataformas. Títulos como «Space Channel 5», «Virtua Fighter 4» o «Sonic Adventure» aparecerán en el futuro para diferentes sistemas, y los principales beneficiados por el momento son PlayStation2 y Game Boy Advance, aunque Sega no descarta trabajar también para otras plataformas. Esta compañía japonesa que desde hace 40 años lleva aportado tanto y tan bueno al mundo de los videojuegos, no ha podido aguantar las fuertes pérdidas sufridas desde que Dreamcast se puso a la venta y finalmente ha tirado la toalla. Además, ha puesto a la venta la *arquitectura* de la consola para que empresas como la británica PACE Micro Technology creen diferentes sistemas de ocio con la potencia que brinda Dreamcast. Sin embargo, los usuarios de la consola blanca pueden estar tranquilos ya que no pararán de aparecer juegos de Sega y de otras compañías. Una verdadera y sentida lástima...



NBA Hootz



La continuación de «NBA Show Time» llega a PlayStation, Dreamcast y Nintendo 64 plagada de novedades jugables y gráficas. «NBA Hootz» bebe mucho de las fuentes de «NBA Jam», donde los tiros imposibles y los robos de balón son de lo más habitual. La variación principal viene por el cambio a tres jugadores por equipo, lo que hará que los pases y tiros desde la zona contraria estén a la orden del día. Los efectos de fuego en el balón y los *mates* exagerados son lo más destacado graficamente. A la venta dentro de muy poco.



¡Izquierda, derecha cortando hieloooo!

El deporte de la carretera embarrada llega a PlayStation2 con una producción de la propia Sony. «World Rally Championship 2001» cuenta con la licencia oficial de la FIA y tendrá sucesivas versiones para las próximas cinco temporadas. En cuanto a gráficos se refiere, se está poniendo verdadero empeño en que los decorados se asemejen lo más posible a la realidad. Los coches oficiales estarán también disponibles aunque por ahora su modelado es más bien flojito. Sony pretende incluir más de 100 opciones de reglaje para se note de verdad la conducción de un coche a otro. «World Rally Championship 2001» estará a la venta en Octubre de este mismo año.





Neo Geo 64 en PSX

Los primeros juegos programados para Neo Geo 64 hacen, por fin, su aparición en PlayStation tras haber pasado por los recreativos con más pena que gloria. «Shamurai Shodown: Warriors Rage» y «Fatal Fury: Wild Ambition» en PSX mejoran gráficamente a sus ediciones recreativas, pero no llegan ni por asomo al nivel de «Dead or Alive» o «Tekken 3». En cuestión de jugabilidad, tanto golpes, *combos*, personajes y magias disfrutadas en los arcades, estarán al completo en las ediciones de PlayStation. Es probable que el mes que viene SNK haya terminado de pulir los detalles y esté ya en nuestras manos.



Game Boy Advance más cerca



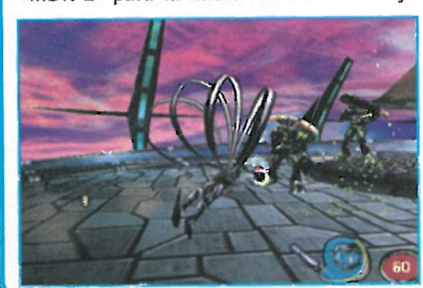


Cada día aparecen nuevas compañías que están programando para Game Boy Advance y Nintendo, aunque poco a poco, empiezan a mostrarnos más imágenes de sus desarrollos. Las dos últimas pantallas que hemos recibido han sido las de su nuevo «Mario Kart». En ellas se puede observar gran cantidad de colores y un *Modo7* realmente excepcional. A esto se suma el anuncio de Konami confirmando que tiene en desarrollo un Castlevania. Todos estos cartuchos estarán a la venta a finales de Marzo, junto con la consola. ¡Ya queda menos!



MDK2: Plutonio en mi PC

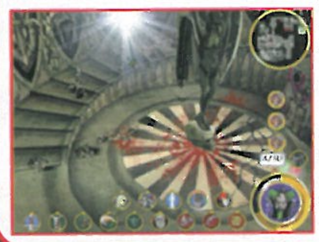
Al estilo «RayMan Revolution», Bioware nos ofrece una conversión de su famoso «MDK 2» para la nueva consola de Sony. Conocido como «MDK 2 Armaggeddon», esta vez presentará algunas mejoras que afectan fundamentalmente al apartado gráfico y la jugabilidad. Aunque visualmente las ediciones de Dreamcast y PC eran alucinantes, PlayStation2 contará con mejoras exclusivas. Lo que parece claro es que este «MDK2 Armageddon» no variará mucho en desarrollo, a excepción hecha de los *puzzles* y la inclusión de nuevos enemigos en sus 10 niveles.





The Art of Magic: Magic & Mayhem

En «The Art of Magic: Magic & Mayhen» controlaremos a un mago que basa su poder en el dominio de diferentes tipos de hechizos que, lo como habréis adivinado, debemos usar para destruir a nuestros enemigos. Estos son parte esencial del atractivo del juego gracias a su espectacularidad. Precisan de diferentes gemas que, dependiendo de la que utilizemos, decidirán el tipo y poder del hechizo a lanzar. Todo ello viene presentado en total 3D. El componente estratégico a la hora de combinar los hechizos y el de rol, en los detalles de habilidades y experiencias, serán sus principales bazas de diversión.



Medal of Honor: una medalla para el PC

A finales de este año los usuarios de PC disfrutaremos de una versión completamente renovada de «Medal of Honor». Dada a conocer con el apellido de *Allied Assault*, Electronic Arts está supervisando que no se parezca en nada a la edición de PlayStation. Este juego se basa en la primera parte y contará con muchos de los detalles que lo han convertido en un grande.
Eso sí, debemos ser prudentes y ver cómo se desenvuelve finalmente en PC... Por ahora, visualmente, la cosa tiene muy buena pinta pero ya veremos que sale de todo esto. La solución, a finales del 2001.



Final Fantasy X: La saga continúa

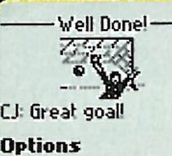
Square afirmó hace cosa de un añito que PlayStation2 acogería la décima y undécima parte de su serie «Final Fantasy». Pues bien, el pasado mes en Japón se pudieron ver las primeras imágenes en movimiento de «Final Fantasy X» rodando sobre PlayStation2. Fueron pocos minutos, pero con ellos pudimos disfrutar de todo un verdadero espectáculo visual, tanto en *intros,* como en gráficos generados por la consola. Esta décima entrega contará con escenarios generados por la consola que nos harán olvidar los fondos *prerrenderizados* de los «Final Fantasy VII» y sucesivos. Por primera vez, además de contar con los subtítulos para enterarnos de la historia, los personajes tendrán voz. En el modo aventura, «Final Fantasy X» se desarrollará como si fuera «Shenmue», con la cámara en el *cogote* de nuestro protagonista.



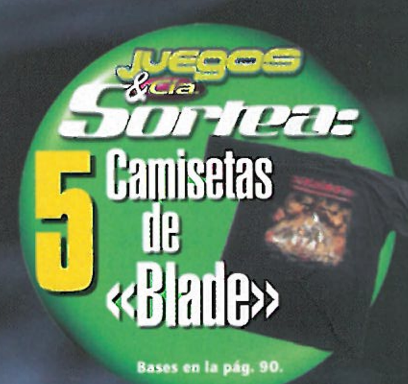


Codemaster y los móviles

Codemasters tiene en desarrollo un título para teléfonos WAP basado en su exitoso «Manager de Liga». Con la coletilla de *Fútbol Trivial*, Codemasters pretende meternos en un partido de fútbol donde defenderemos, pasaremos y marcaremos goles respondiendo diferentes preguntas sobre el *deporte rey*. Gracias a la tecnología WAP podremos echar partidillos con diferentes colegas y retarlos *cómo y donde se preste*. Paciencia pues en poco tiempo dispondremos de este servicio en nuestros móviles WAP.

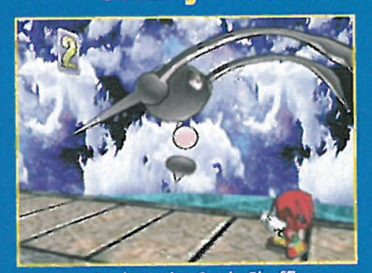


Good work!
Great strike... Oooh, what a save! Brilliant!
Options



Otras...

Sonic y el Parchís



La *beta* de «Sonic Shuffle» para Dreamcast ya ha llegado a la redacción, y a decir verdad se aleja bastante de la idea que teníamos de simple juego de tablero. Este nuevo título, basado en el universo creado por Yuji Naka, nos llevará hasta un mundo completamente diferente al de los otros «Sonic Adventure». Nuestro cometido será conseguir todas las gemas del Caos, que han sido desperdigadas por un enemigo de lo más poderoso. Éste tratará, con la ayuda de un tablero, de convertirse en el gobernador de ese mundo o destruirlo. A nivel visual, «Sonic Shuffle» muestra unos paisajes de gran belleza y realmente coloridos. Además, Sonic, Tails y los demás, cuentan con un diseño al estilo «Jet Set Radio» que les da un aspecto totalmente original. Durante el juego nos encontraremos con diferentes mundos, que no son otra cosa que tableros con montones de minijuegos. Lo mejor de todo llegará con cuatro jugadores. El mes que viene mucho más por aquí.





Lo + Caliente

¡Vivan los novios!

El amor es una cosa extraña que nunca sabes cuándo te va a llegar. Esto debieron pensar los dos jugadores que se han casado virtualmente en «La Prisión», de Dinamic. Ya ha ocurrido en otros juegos como «EverQuest» o «Ultima Online», pero es la primera vez que ocurre en el panorama español...



Otras...

Locura en Japón

Nintendo está pasando por uno de sus mejores momentos. Después de haber vuelto loco a todo el mundo con sus Pokémon, ahora resulta que para el lanzamiento de Game Boy Advance no va a poder dar *abasto* con la gran cantidad de reservas efectuadas de juegos y consolas. Se esperan más de 2,5 millones de unidades vendidas sólo en los primeros días de su puesta a la venta, y sobre juegos éstas pueden superar los 4 millones. No está pero que nada mal.

Fallout Tactics • PC

La tercera parte de la saga Fallout llega a PC con interesante cambios. Interplay ha variado el desarrollo para hacerlo mucho más estratégico y nos situará en una era postnuclear. En todas y cada una de las misiones controlaremos diferentes personajes con una especialidad innata. Existen varias clases que van desde los típicos soldados de primera línea hasta apoyo con francotiradores. Los mapas serán gigantescos, y en muchas ocasiones tendremos a nuestro comando completamente desperdigado y a merced de los enemigos, por lo que nuestra habilidad táctica resultará absolutamente esencial. Aún no se ha contemplado un modo multijugador, aunque se espera con impaciencia. Interplay pondrá a la venta este título en muy pocos meses.



Vuelve el Duke

«Duke Nukem: Land of the Babes» es la nueva incursión de este rubiales en PlayStation. El desarrollo será idéntico a los anteriores, con una perspectiva en tercera persona a lo «Tomb Raider». Lo más destacable además de las nuevas armas y *puzzles*, es la presencia de un montón de amazonas del futuro que reclaman nuestra ayuda para salvarlas del caos reinante en esa época. Acción sencilla y sin complicaciones para Playstation.

Operation Flash Point: Guerra en el Pacífico

Codemasters se apunta a la moda «Delta Force» desarrollando un título que promete mucha, mucha diversión en PC. Las pantallas que presentamos de «Operation Flash Point» están al 70% de su realización y podemos observar en ellas lo detallado de sus escenarios y unidades. Además, Codemasters pretende que «Operation Flash Point» tenga una ambientación que vendrá dada por una historia fascinante. Este título contará con más de 30 misiones en las que nuestro protagonista pasará de ser soldado raso a sargento *chusquero* o incluso capitán general, aunque todo ello dependerá de lo bien que nos comportemos en el campo de batalla. Además de las típicas misiones de a pie podremos conducir carros de combate e incluso helicópteros para misiones más arriesgadas. A la venta en el segundo cuarto de este año para PC...





Expansión de Ground Control

A «Dark Conspiracy» se la conoce como la expansión oficial de ese pedazo de juego llamado «Ground Control». Las novedades que incluirá «Dark Conspiracy» se centrarán básicamente en unos gráficos aún si caben más alucinantes y que mejorarán la interacción con el terreno para esconder unidades y realizar emboscadas. Massive Entertaiment va a incluir nuevas misiones tanto para un jugador como para las partidas por internet o red, además de tener nuevas unidades con armas especiales.
La expansión tiene prevista su salida este mismo mes, por lo que será mejor darnos prisa en comprarla... ¿no?



expoocio — la feria del tiempo libre

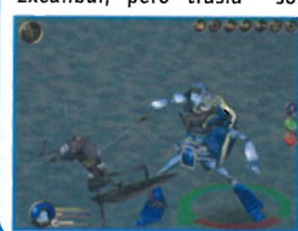
La feria del ocio en Madrid

La vigésimo quinta edición de Expo Ocio se celebrará en Madrid la semana del 17 al 25 de Marzo. Como casi todos los años, la presencia de compañías del sector estará más que asegurada. Además de videojuegos, en Expo Ocio encontraremos más de 500 expositores que engloban otras formas de diversión como pueden ser deporte, turismo, música etc. El precio de la entrada será 1.000 ptas. para los adultos y 500 *cucas* para chavales con edades comprendidas entre los 5 y los 14 años. Todo ello se realizará, como es norma, en cuatro pabellones diferentes del Parque Ferial Juan Carlos I.

¡Hay un bicho en mi espada!

Excalibug» es uno de los juegos de estrategia en tiempo real más esperanzadores del software español. Enigma en estos momentos está muy atareada preparando su puesta a punto, aunque sabemos de buena tinta que las bases en las que se asienta están ya listas. «Excalibug» no es otra cosa que una divertida parodia de las leyendas de la famosa espada Excalibur, pero trasladadas a un mundo donde los paladines, clérigos, hechiceros y guerreros son insectos. En este juego contaremos con cuatro personajes principales que se mueven en diferentes escenarios tridimensionales de una calidad notable. Nuestro objetivo será acabar con nuestros enemigos coordinando a los diferentes personajes y sus acciones, usando la estrategia como base para ganar la partida. Este año, el soft español viene pegando fuerte, muy fuerte.

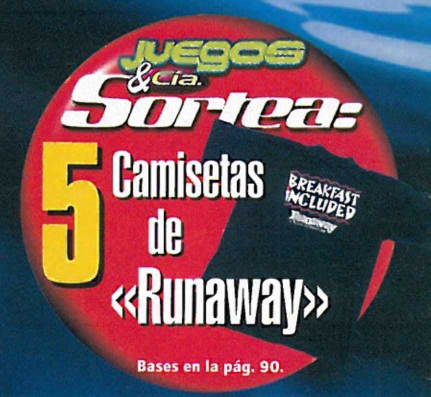




Demo de Metal Gear 2

Konami tira la casa por la ventana y en su próximo juego de robots incluirá una *demo jugable* exclusiva de «Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty». «Zone of the Enders» es un título de acción creado por Hideo Kojima que ha confirmado su presencia en las estanterías españolas durante la primavera... ¡¡¡junto con la *demo* de «Metal Gear Solid 2»!!!





DUCATI WORLD™



VIVE EL ESPÍRITU DE **DUCATI**











Los juegos

Munch's Odisey

Título esperado que pudimos ver en el pasado E3 antes de que sus creadores se dieran media vuelta y abandonaran PS2 sin dar muchas explicaciones convincentes –salvo las ya conocidas de que programar en la máquina de Sony es una tortura china–. A día de hoy, la cosa anda bastante verde aunque pudimos ver que gráficamente ha mejorado bastante en el uso de luces, resolución de los escenarios y texturas, y número de elementos que se mueven a la vez en pantalla. Según sus responsables, han conseguido con XBox en tres meses lo mismo que en PS2 durante un año. Significativa diferencia ¿no?



DETALLES

La entrada de corriente tiene poca explicación... pero sin ella nada funcionaría.

Curiosa conexión de vídeo que aúna las tradicionales de antena –RF–, vídeo compuesto, RGB y HDTV.

XBox se apunta al carro de los cuatro control pad. Aunque es más difícil ver juegos que soporten este número de jugadores, es de agradecer el ahorro en *Multitaps varios* que nos va a producir.

Los botones de encendido de la máquina y expulsión de la bandeja del DVD están muy al alcance de la mano derecha e izquierda.

Las ranuras de Memory Cards están colocadas en un lugar parejo a las de Dreamcast.

Conexión Ethernet (10/100) que nos permitirá conectar la consola a internet –o a una red local– a unas velocidades de vértigo, gracias al ADSL.

Los NUEVOS botones blanco y negro amplían las funciones de los pad tradicionales. Son analógicos y detectan hasta ocho niveles de presión.

Dos *sticks* –palancas– digitales, una a cada lado, para garantizar todos los movimientos posibles en desarrollos con entornos 3D. Así será sencillo emular lo que hace un ratón en determinados títulos de PC.

Parece que no, pero hay que ver lo que ha supuesto para el universo de los control pad el invento de Nintendo de los cuatro botones de colorines de su ya legendaria Super Nintendo. Estos, en concreto, son analógicos y son capaces de detectar ocho niveles de presión.

El pad direccional de toda la vida estará dedicado para los que aún no han entendido que el futuro está en los controles analógicos –chiste–. Ideal para juegos –p.ej. de lucha– que requieren de pulsaciones precisas.

Para confirmar o no las opciones de juego han fabricado estos dos botones de *Start* y *Back*. Microsoft no inventa nada aunque cambie el nombre...

OTROS DATOS DE X-BOX

- Microsoft quiere hacer frente a la piratería de un modo sencillo: haciendo del formato de la consola un bastión inexpugnable. Y es que el DVD 9 es un disco compacto de una sola cara con doble capa de datos que necesita de una tecnología muy avanzada para ser duplicado.
- Aunque estamos acostumbrados a ver juegos con formatos distintos según el mercado donde se venden –americanos, japoneses y europeos–, Microsoft dará total libertad a las compañías para que decidan si sus juegos tienen o no esa limitación. Gracias a esta medida, podríamos encontrar títulos que se pongan a la venta simultáneamente en todo el mundo. En contrapartida puede que algunos títulos, por su tipo de desarrollo, no tengan su conveniente y necesaria traducción al español.
- XBox tendrá un potente soporte para juego *on-line*, con servidores repartidos por todo el mundo. De todos modos, tras hablar con los responsables de la presentación, parece claro que Microsoft no ha puesto todas las cartas sobre la mesa. ¿Qué preparará?
- La opción DVD vídeo no es prioritaria para Microsoft por lo que su estrategia será la de permitir a los compradores de XBox acceder a esa posibilidad si así lo desean, una vez adquirida la consola. Esto repercutirá directamente en el precio de la máquina.
- Precisamente el precio no ha sido desvelado, pero Microsoft proclama que cueste lo que cueste PS2, XBox siempre estará por debajo. A ver si cumplen la promesa…
- Entre las muchas compañías que han anunciado el desarrollo de juegos para XBox, hay que destacar el que ha hecho Konami de poner en marcha dos versiones de sus sagas más exitosas. Se llamarán «Metal Gear Solid X» y «Silent Hill X».

Microsoft enseña la apariencia de su espectacular consola. Y es que por las especificaciones publicadas y por lo visto en Londres el pasado mes de Enero, podemos afirmar que XBox es una consola de ensueño.



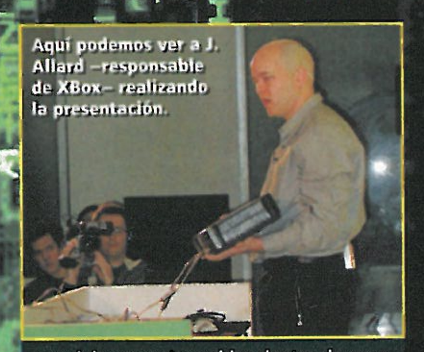
XBOX

MICROSOFT ENTRA EN LA CACHARRERÍA

El pasado día 6 de Enero tuvo lugar en La Vegas la presentación oficial de XBox, de la mano de un tal Bill Gates que posó durante algunos minutos orgulloso al lado de su nuevo hijo. De todos modos, aunque Juegos & Cía. no pudo estar allí –nos encontrábamos en nuestras casas abriendo los regalos de nuestros hermanos–, sí tuvimos la oportunidad de asistir días más tarde en Londres a otro acto en el que comprobamos con todo lujo de detalles los logros de los que es capaz una XBox al 20% de sus posibilidades. O eso al menos nos dijeron sus responsables.

A pesar de la expectación que reinaba en el lugar, lo primero que nos llamó la atención fue el aspecto *de trasto* que tiene la consola: parece una maleta Samsonite sin asas. Austera en sus conexiones, XBox se apunta a la moda de los cuatro pad, de igual forma que han hecho Nintendo 64 –primero–, Dreamcast y Game Cube. Si algo nos extrañó fue ver en la parte posterior una conexión de red, y no la típica de módem para acceder a internet.

Después llegó *la chicha*, los juegos que van a endulzar nuestras vidas dentro de exactamente un añito. Viendo las *demos* de «Munch's Odissey» y «Malice», sobre todo, comprendimos que Microsoft iba a entrar como un caballo en una cacharrería, es decir, haciendo mucho ruido y amenazando al corazón del sector con sus gráficos y sonidos como puntas de lanza de un portentoso iceberg. Desde el momento en que la encendieron pudimos comprobar la categoría de su potencial técnico.



Aquí podemos ver a J. Allard –responsable de XBox– realizando la presentación.

Aunque había un prototipo de la consola, toda la demostración se llevó a cabo con otra unidad escondida bajo el atril. ¡Qué raro!

Microsoft, de todo modos, ve un problema en la posible vinculación que los usuarios puedan percibir de su consola con los ordenadores personales. Eso de que "XBox es un PC enlatado" es una afirmación que ponía los pelos de punta a los allí presentes… y es que de lo contrario, no se puede entender la forma en que una y otra vez nos negaban tal extremo. ¿Pero cuál es la razón por la que alguien puede ver en la máquina de Microsoft un PC *mondo y lirondo*? Pues claramente, el *quiz* de la cuestión está en la existencia de un disco duro de... ¡8 GB! Y es que los planes de la compañía son claros: si han optado por este sistema de almacenamiento es porque garantiza una mayor velocidad de trasferencia, lo que servirá para que los juegos utilicen este soporte como lugar de colocación de datos temporales. Pero nada más. Que nadie tema la pesadilla de ver cómo tardamos 20 minutos en instalar un programa porque Microsoft ha desarrollado un sistema de seguridad que se encargará de borrar todos los datos del disco duro –que no sean partidas de juegos o descargas de internet– cada vez que apagamos la máquina. Problema resuelto.

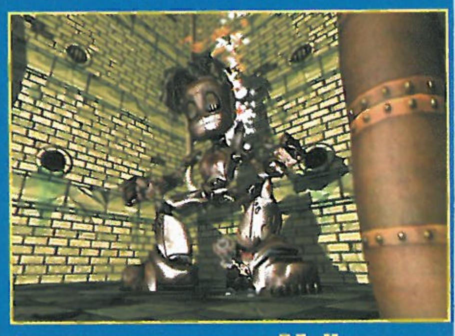
Microsoft tiene muy claro cuál es el camino que debe seguir y se ha empeñado en fabricar una consola tan potente como sencilla de manejar, que no intentará engatusar a sus potenciales compradores con ofertas de DVD vídeo que aportan poco a la experiencia de juego. XBox es una apuesta tecnológica diáfana que ha dejado con la boca abierta a los programadores de todo el mundo y que está compuesta por una consola, un control pad, una conexión *on-line* y una televisión. ¿Se puede pedir algo más?

José Luis

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

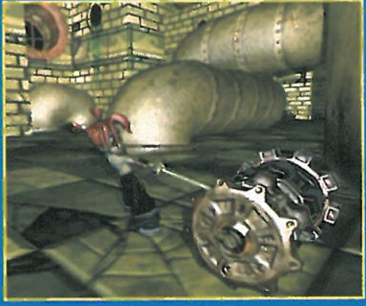
CPU:	Pentium III 733 MHZ
Procesador gráfico:	Chip desarrollado por Microsoft y NVidia de 250 MHz
Memoria total:	64 MB
Nº de polígonos:	125 Millones por segundo
Soporte de juego:	Lector 2-5x DVD
Disco duro:	8 GB
Memory Card:	8 MB
Puertos de comunicaciones:	Ethernet (10/100)
Canales de sonido:	256
Canales de sonido 3D:	64
Resolución de pantalla:	1920x1080
Soporte para televisión de alta definición:	Sí

Los juegos

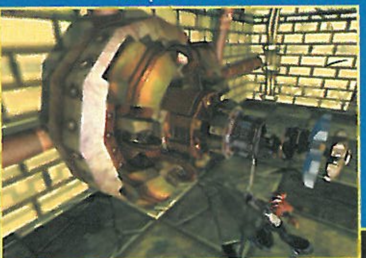


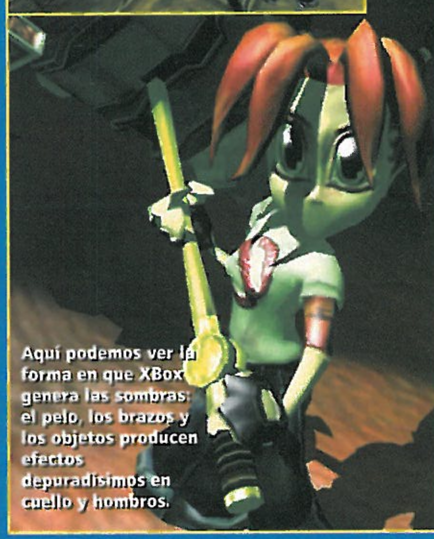
Malice

Argonaut es uno de los equipos de programación más veteranos del sector. Llevan desarrollando y, en muchos casos innovando, desde que el mundo es mundo y a ellos, por ejemplo, debemos logros como el del chip Super FX de Super Nintendo que se estrenó con el genial «Starfox». Pero ahora les ha dado por meterse en XBox y «Malice» es el nombre



con el que intentarán demostrarnos el poder de esta consola. Por lo visto en la presentación, los efectos de luz y sombreado de personajes son tan avanzados que es difícil describirlos sin antes haberlos visto. Solo tenéis que fijaros en cómo el pelo, o los brazos, hacen sombra en los objetos que maneja el protagonista. Simplemente ALUCINANTE.





Aquí podemos ver la forma en que XBox genera las sombras: el pelo, los brazos y los objetos producen efectos depuradísimos en cuello y hombros.

Guía rápida para que No te pierdas

1.-Título del juego

En este apartado vais a encontrar el nombre del juego. Estar muy atentos al sistema que comentamos no vayáis a confundiros con otros títulos que suenan igual y que nada tienen que ver con el que estamos comentando.

2.-Puntuación

Llegamos al meollo de la cuestión: a la nota. Aquí os vamos a poner esa sensación que nos trasmite el juego después de probarlo durante varias horas. Nuestro sistema de puntuación es idéntico al de vuestro profesor de Deshojamiento de Lechugas por el Cogollo:

0.0-2.9- Muy deficiente
3.0-4.9- Insuficiente
5.0-5.9- Suficiente
6.0-6.9- Bien/Bien alto
7.0-7.9- Notable
8.0-8.9- Notable alto
9.0-9.9- Sobresaliente

3.-Plataformas

En Juegos & Cía. vamos a hablar, únicamente, de las consolas y ordenadores que están realmente operativos en el mercado, es decir, aquellas plataformas que tienen un ritmo continuo de lanzamientos o que, muy a menudo, varían su oferta.

El clip con el distintivo rojo quiere decir que, de todas las versiones disponibles del juego, ésa es la comentada.

Mientras que si el clip tiene el *circulito* azul, quiere decir que existen versiones para ese sistema pero no han sido comentadas dentro del Test.



4.-Datos del juego

La compañía, el idioma, el precio, el género, el objetivo y los modos (o modo) de juego: aquí os vais a enterar de esos datos importantes que desvelan de verdad cómo es el título.

5.-Datos técnicos

Según el tipo de juego podréis encontrar en este apartado datos sobre número de jugadores, niveles, coches, enemigos, armas, violencia, editor de circuitos, IA de los personajes... así, tantos como géneros abarquemos en nuestras páginas.

6.-Requisitos mínimos/Compatible con...

Estos datos, que recogemos directamente de las compañías, son los requisitos mínimos que debe cumplir el ordenador para ejecutar el juego. Debéis saber que muchas veces estos mínimos no garantizan que el programa funcione correctamente.
Cuando comentamos un juego de consolas, veréis una lista con todos los periféricos que podéis utilizar con él. Sólo nos referimos a los más populares...

7.-En resumen...

Con dos escuetas, cortas, descriptivas y concisas frases vamos a comprimir lo mejor y lo peor del juego comentado. Tal vez nos quedemos cortos o... tal vez nos pasemos. Lo que importa es la sensación.

8.-Otras valoraciones

En Juegos & Cía. vamos a pasar por el ojo crítico otros cuatro aspectos más, al margen de la puntuación: dificultad, sonido, gráficos y jugabilidad. Así, tendréis una idea más aproximada de cómo son los demás apartados del juego.
Este *minigráfico* que intenta ilustrar visualmente los niveles técnicos y de diversión solo cuenta con una breve y minúscula aclaración: cuanto más sencillo sea el juego, más baja estará la barra de dificultad. Si es al revés... ¿hay que decirlo todo?

Debemos destruir toda oposición que veamos sobre el mapa.

Ahí tenéis una auténtica tormenta de fuego...

Debemos ser muy ordenados a la hora de construir la base.

Las condiciones climatológicas juegan un papel importante.

¡Qué bonita parada militar! Cientos de tanques y helicópteros listos para castigar sin piedad al enemigo.

TH[E] M[OON PROJECT]

«The Moon Project» impulsa los juegos de estrategia hacia el incierto y oscuro futuro. Su motor gráfico 3D, sus tres razas y su excelente planteamiento nos ofrece diversión a *tutiplén*, tensión y... ¡conquistar el mundo!

Tres ejércitos diferentes

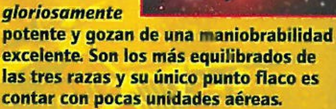
Las razas disponibles en «The Moon Project» luchan por diferentes objetivos aunque el básico es el de siempre: conseguir el poder. Cada una de ellas cuenta con diversas tecnologías que las diferencian entre sí.



Estados Unidos Civilizados



Su armamento se basa en *Mechs*. Estos robots están provistos de un armamento *gloriosamente* potente y gozan de una maniobrabilidad excelente. Son los más equilibrados de las tres razas y su único punto flaco es contar con pocas unidades aéreas.



Dinastía Euroasiática

Los más *atrasados* del conjunto de razas son los pertenecientes a la Dinastía Euroasiática. Sus tanques tienen una maniobrabilidad muy limitada, aunque al menos salen baratos. Para contrarrestar esta deficiencia, sus unidades aéreas son realmente excelentes.

Corporación lunar

Sin ningún tipo de duda, la Corporación Lunar disfruta de las mejores unidades de todo el juego. Eso sí, para poder montar un ejército decente, tendremos que invertir mucho tiempo recolectando material para obtener dinero...

¿Qué hay en

Grata sorpresa las que nos ha deparado este lanzamiento de Dinamic para incondicionales de la estrategia. De excelente hay que calificar a «The Moon Project», y no sólo por el fenomenal planteamiento del que hace gala, si no por la cantidad de detalles, misiones y unidades que *se han trabajado* los chicos de Topware. Las sensaciones que hemos experimentando *batallando* en «The Moon Project» han sido muy similares a las que vivimos con el famoso «Starcraft» de Blizzard. De hecho, podemos decir que prácticamente está enfocado del mismo modo: tres razas enemigas con diferentes unidades, un sistema de construcción muy similar y batallas en las que *el perdedor se llevará la peor parte*.



Se pueden encontrar recursos muy cerca de la base.

Editor de misiones

TopWare ha incluido un editor de misiones de lo más alucinante. Sencillo, intuitivo, completito donde los haya y, por si fuera poco, ofrece unos resultados rápidos y de lo más interesantes.



1- Para empezar a *cacharrear* con el editor, seleccionamos la opción pertinente en el menú principal del juego.



2- A nuestra disposición tenemos diferentes opciones como, por ejemplo, escoger la superficie que más nos guste.



3- Una vez elegido el tipo de terreno podemos empezar a embellecerlo con diferentes texturas de roca, hierba, etc.



4- Los mapas recién creados presentan una superficie plana, pero con la opción de elevar crearemos montañas o valles.



5- Para montar *escaramuzas* o situar bases predefinidas, el editor nos facilita varios tipos de estructuras: elegir bien.



6- Situar árboles, rocas y otros accidentes del terreno sobre el escenario será *coser y cantar*. Decide qué poner aquí o allí.



7- Con esta opción podremos crear una importante red de túneles para crear bases subterráneas... o nutrirlas.

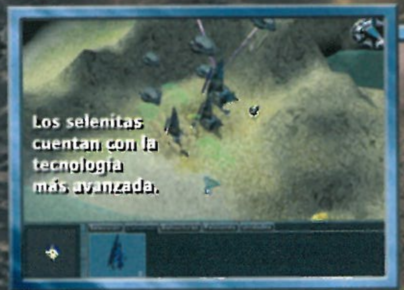


8- Si *pasamos de liarnos*, la opción más sencilla será irnos a esta opción y probar otras combinaciones predefinidas.

MOON PROJECT
la cara oculta de la Luna?

Pero no penséis que Topware se ha decidido por la copia vil, en absoluto, ya que las diferencias con el título de los Zergs, Protoss y demás son más que notables. «The Moon Project» presenta un apartado visual construido a base de polígonos, esto significa que todas las estructuras, escenarios y unidades están en 3D. El diseño, por lo general, es bastante bueno, aunque según la raza elegida pasará de lo realmente espectacular a, en los peores casos, lo anodino. Un detalle reseñable es que se ha aprovechado a conciencia el poderío del *engine* dotando al juego de un gran abanico de perspectivas. Es una auténtica maravilla disfrutar de los diferentes tipos de ángulos y vistas que permite el uso del *zoom*, rotaciones y otras *virguerías técnicas* pensadas para ofrecernos en todo momento el mejor plano posible de la acción. Otro ingrediente visual que resulta clave para la jugabilidad es la inclusión del factor día/noche lo que, según qué misiones, variará nuestro modo de actuación al obligarnos a quitar las luces de nuestras unidades para evitar ataques sorpresas o, por el contrario, ampararnos en la negrura para tender trampas, espiar bases enemigas o beber como locos en.. En cuanto a la mecánica de juego resulta sencilla al principio: crear una base partiendo de construcciones energéticas, vehículos militares, etc. Pero las cosas se irán complicando según progresemos en nuestros objetivos, y así descubriremos que para empezar a producir hacen falta refinerías, y que éstas, a su vez, se obtienen mediante generadores de energía, etc. A esto habría que añadir que nuestros enemigos no son precisamente tontos, ya que con un sólo ataque sorpresa pueden ocasionarnos muchas bajas. Las tres razas están bien compensadas y diferenciadas entre sí, cada una con misiones específicas aparte de las típicas de salvamento, localización y captura. Resumiendo, «The Moon Project» posee una gran jugabilidad que nada tiene que envidiar a los títulos de estrategia de mayor relumbrón.

Nacho



Los selenitas cuentan con la tecnología más avanzada.

Cuidadín con los ataques sorpresa...

¡Qué felicidad, nuestra base se ha ido a hacer...!

Puntuación



8.8 Notable alto

PSX | PS2 | **PC** | N64 | GBC | DC

Compañía: Topware
Precio: 3.990 Ptas.
Género: Estrategia — **Traducción:** Sí

Objetivo: salir vencedor de las muchas y variadas misiones manejando una de las tres razas disponibles. ¿Eres lo suficientemente bueno?

Modo de juego: ratón en mano, unidad a toda vela y ¡*avanti tutti, avanti tutti*!

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de misiones:	+30
Modo multijugador:	Sí
Armas:	del siglo XXI
Violencia:	espacial

Requisitos mínimos
Pentium II 200 MHz
32MB RAM
Obligatorio aceleración 3D

+ La calidad gráfica y el equilibrio entre unidades.
- Es bastante *chunguillo*...

DIF · SON · GRA · JUG

Test

CHICKEN RUN

Salvar a la gallina Ryan

Hartas de poner huevos y ser la mejor especia para el caldo, las gallinas han decidido dar rienda suelta a su dignidad como aves...

La conversión de uno de los éxitos de taquilla del 2000 por fin está entre nosotros con toda la gracia, personajes y escenarios de esta loca evasión.

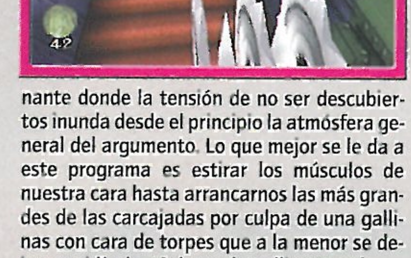
Pero ahora, imaginemos que estamos prisioneros en una granja, que nuestros carceleros son unos déspotas negreros que tan solo nos utilizan para poner huevos en cantidades industriales –tantos como para dar de comer a un ejército–, y que cuando dejamos de ser rentables... ¡a la cazuela Manuela!

Pues bien, estas simpáticas gallinas, con la ayuda de un gallo *yanqui* llamado Rocky, se han marcado como meta superar la verja que les separa de la libertad. Para ello tendremos guiar a Ginger y Rocky hasta encontrar los objetos necesarios con los que construir un artilugio que nos permita salir de tan tétrico lugar por los aires, volando.

Para llevar a cabo tan gloriosa evasión, Blitz Games nos ha propuesto un tipo de juego muy peculiar donde nuestra protagonista tendrá que convertirse en una especie de *Metal Gear Gallinero* para eludir las fuertes medidas de seguridad que nuestros carceleros, el señor y la señora Tweedy, han puesto para mantenernos a raya. Para hacernos un poco más fáciles las cosas, Blitz Games ha colocado en la pantalla un útil mini-mapa que nos indica exactamente dónde se encuentran nuestros enemigos y cuál es el rango de visión que tienen. Con esta ayudita la cosa es menos traumática pero, para nada, deja de perder su gracia y dificultad. A pesar de que no contamos con ningún tipo de armas –excepto las coles que lanzaremos para despistar– es un juego muy emocionante donde la tensión de no ser descubiertos inunda desde el principio la atmósfera general del argumento. Lo que mejor se le da a este programa es estirar los músculos de nuestra cara hasta arrancarnos las más grandes de las carcajadas por culpa de una gallinas con cara de torpes que a la menor se dejan en ridículo. ¡Salvar a la gallina Ryan!

Gustavo

Una palanquita, una cajita y... ¡ya tenemos lo que buscamos!



Debemos salir ilesos de la máquina de pasteles.



Lo primordial es no ser detectados.



Salvando gallinas

Cada vez que terminemos un invento tendremos que ponerlo a prueba, para ello nos han ofrecido la posibilidad de hacerlo mediante unos divertidos mini-juegos.

Para que las gallinas den huevos tendremos que darlas de comer mientras los recogemos. ¡REFLEJOS!

Catapulta bien a tus amigas dirigiendo el disparo hacia la colchoneta con la cruceta.



Para escapar disfrazados debemos mantener el equilibrio mientras abrimos las puertas del gallinero. ¡DIFÍCIL!

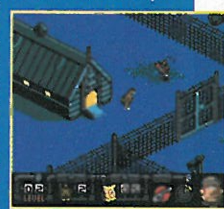
Lanza a las incautas gallinas mediante cohetes por las ventanas y puertas: apunta y dispara. ¡Uy! fallé...

Con otra catapulta más sofisticada lanzaremos a nuestras gallinas al otro lado de la verja sin que caigan al agua.

Versiones

Game Boy Color

La propuesta de Blitz Games para la versión de GBC es, si cabe, mucho más arriesgada que el resto, ya que con la escasa capacidad de la consola ha conseguido crear un cartucho donde lo primordial es, al igual que los demás, no ser vistos. Pero es que encima tendremos que guiar a nuestras compañeras a la salida. ¡Pero que *mú divertido* el jueguecito!





Dreamcast

A la espera de su versión en castellano, os podemos adelantar que la consola de Sega contará con una réplica en nuestro país EXACTA a la de PC, con las mismas ideas gráficas y de desarrollo.

PC CD-ROM

Armados con el mando, o teclado, tendremos que guiar a Ginger por los mismos escenarios y mapas que en la versión PlayStation, pero disfrutando de un entorno 3D mucho más definido. Tal vez la simpleza de los modelos le haga parecer mediocre... pero divierte mucho.






Los clubes más poderosos de Europa están intentando crear la mejor Liga del mundo.
¡¡Tú ya puedes ganarla!!
Bayern de Munich
Borussia Dortmund
Liverpool
Chelsea
Olympiakos
Inter de Milán
Ajax
Juventus
Milán
Benfica
F.C. Barcelona
Real Madrid
Göteborg
Marsella
Paris Saint Germain
Bayern Leverkussen
European SuperLeague
PC CD ROM
3.990 Ptas.
PlayStation PS one
4.990 Ptas.
Dreamcast
7.990 Ptas.
GAME BOY COLOR
5.990 Ptas.
Licencia oficial de los 16 clubes ✪ Nombres reales de los jugadores y aspecto muy similar al de carne y hueso ✪ Estadios recreados hasta el mínimo detalle ✪ Equipaciones auténticas ✪ Dos modalidades de juego: Arcade y Simulación ✪ Diversos modos de competición: Entrenamiento, Inicio rápido, Amistoso, Torneo personalizado, Liga personalizada y la pura y dura Liga Super Europea ✪ Sonido ambiente y cánticos propios de cada afición.
www.eslfutbol.com
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive

Secuencias en tiempo real

Durante la aventura veremos cómo se producen acciones paralelas en sitios más alejados del lugar donde se encuentra nuestro héroe. Para que lo veamos bien, Square *se ha currado* un original sistema.

SECUENCIA EN TIEMPO ACTUAL

Cuando una de estas secuencias se produzca, aparecerá en la parte inferior izquierda la palabra: secuencia en tiempo real. En ese momento podemos pulsar Select.

SECUENCIA EN TIEMPO ACTUAL
Elige una secuencia.
Steiner, caballero de pueblo
Cancelar.

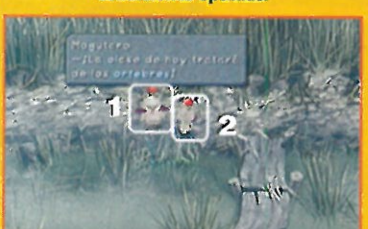
A continuación debemos decidir la secuencia que queremos ver, ya que en muchas ocasiones habrá más de una. También podemos cancelar y no ver nada.



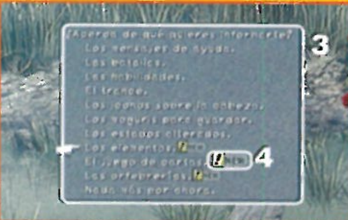
Una vez elegida la secuencia podremos ver lo que otro personaje que nosotros no controlamos está haciendo en un lugar distinto. ¡Somos omnipresentes!

Las clases del profesor Mogutaro

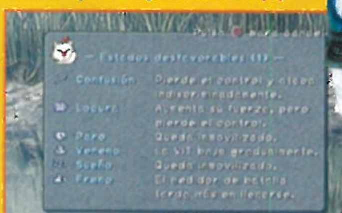
Cuando menos lo esperemos, conectaremos con la morada del profesor Mogutaro para que nos explique, a grandes rasgos, todo lo que debemos saber para combatir y procurar que nuestro equipo esté en condiciones óptimas.



Cuando conectemos con el profesor (1), veremos cómo un alumno (2) le hace todo tipo de preguntas a las que este contestará de muy buenas maneras.



A continuación entraremos en una tabla (3) en la que veremos todas las explicaciones que podemos consultar. A las que todavía no hemos accedido les acompaña la palabra New (4).



Cuando seleccionemos una de las explicaciones veremos un breve texto donde podemos aprender toda la ciencia de los combates. ¡A ganar!



En la gran cacería de Lindblum, lo primordial es cazar el mayor número de piezas.



El gran colorido y las formas mágicas de los conjuros llenarán nuestro iris de fantasía.



Comenzamos manejando a un personaje, y después formaremos una panda.

"Cada año una historia completamente distinta a la anterior". Con esta premisa Squaresoft ha creado, posiblemente, la saga de videojuegos más famosa que ha existido nunca...



Los combates siguen produciéndose por turnos... esta vez se pueden configurar un poquito más.

Esta especie de robot son los culpables de todos nuestros males. ¡Si no existieran!

FINAL FANTASY IX

La mayor aventura jamás contada

A la pobre consola de Sony no se le puede pedir más. El año pasado ya os contábamos que los chicos de Squaresoft habían exprimido al máximo la capacidad técnica de la menor de la familia Sony, pero le faltaba algo. Ahora, un año después, han logrado, sin lugar a dudas, el programa más rico visualmente hablando que jamás hemos visto para la vetusta PlayStation. Y no sólo por que hayan logrado alcanzar unas cotas técnicas insuperables –similares a las de la versión anterior–, si no que además Squeresoft ha demostrado contar con el suficiente buen gusto como para volver a los orígenes y enseñarnos una ambientación y un diseño espectacular rico en detalles. Sobre los efectos visuales, magias, golpes, invocaciones y demás, la saga sigue en la misma línea que el año anterior: espectaculares juegos de luces con todo tipo de explosiones que nuestro iris absorberá con mucho gusto, ya que su belleza es impresionante –¿me he *pasao*?–.



Como buen juego de la saga, no podían faltar las magias y conjuros.



Y eso que no es Halloween. Espera al 31 de Octubre que ya verás lo que cae...

Muchos lo tacharán de repetitivo, pero ¿cuándo algo funciona por que cambiarlo? Y es que Squaresoft se ha limitado, como ya viene mostrando desde la séptima parte, a retocar su peculiar forma de combatir introduciendo pequeños detalles que no alteren en exceso la esencia del éxito. ¡Vamos!, que otro año más tendremos que esperar nuestro turno para atacar. Ahora, la compañía con más éxito en esto de los juegos de Rol nos propone una progresión mucho más lenta que en anteriores argumentos, es decir, ahora comenzaremos con dos magias contadas, sin posibilidad de coger más inmediatamente, sin golpes especiales y sin ningún tipo de invocación que nos ayude a despedazar al rival. Y es que todas estas habilidades las iremos adquiriendo, de mucho en mucho, durante la aventura. Pero si algo funciona título tras título es el guión, la historia, el argumento. Nadie conoce la fórmula que emplea Squaresoft para fabricar, secuela tras secuela, todo un enjambre de personajes y una enrevesada trama que cuenta entre sus protagonistas con amores imposibles y enemigos malos, malos de verdad.

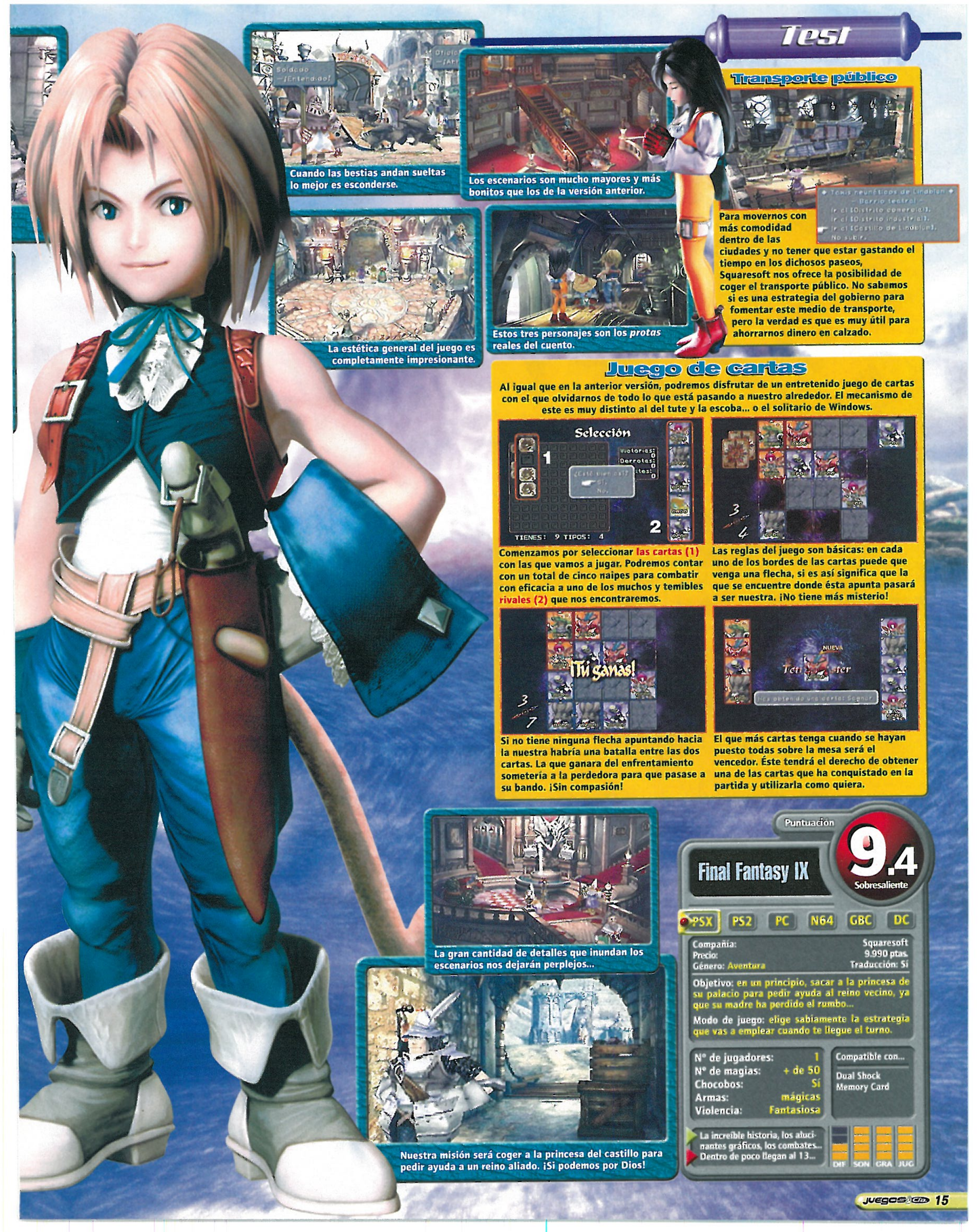


Sin duda, este juego es uno de los más bonitos que hemos visto jamás.

Esta vez el cuento trata de una princesita, llamada Garnet, que se escapa de su castillo para pedir auxilio a un reino vecino, ya que su madre –después de la muerte de su padre–, ha perdido la *chaveta* y está dispuesta a conquistar todo el planeta. Nuestro héroe, Yitán, tiene la intención de secuestrarla, por lo que se juntan el hambre de huir con las ganas de raptar. A grandes rasgos esto es lo que nos encontraremos en un principio, pero después la cosa se liará más.

Para la mayoría de nosotros esta es la mejor saga de videojuegos que ha existido jamás, aunque muchos ya piden con vehemencia un cambio a gritos. Aún así, lo que es cierto es que este juego no pasará desapercibido a ningún *enchuscao* que se precie como tal y, con una historia tan currada, da gusto. ¡Utiliza los elementos!

Gustavo



Cuando las bestias andan sueltas lo mejor es esconderse.

Los escenarios son mucho mayores y más bonitos que los de la versión anterior.

La estética general del juego es completamente impresionante.

Estos tres personajes son los *protas* reales del cuento.

Transporte público

Para movernos con más comodidad dentro de las ciudades y no tener que estar gastando el tiempo en los dichosos paseos, Squaresoft nos ofrece la posibilidad de coger el transporte público. No sabemos si es una estrategia del gobierno para fomentar este medio de transporte, pero la verdad es que es muy útil para ahorrarnos dinero en calzado.

Juego de cartas

Al igual que en la anterior versión, podremos disfrutar de un entretenido juego de cartas con el que olvidarnos de todo lo que está pasando a nuestro alrededor. El mecanismo de este es muy distinto al del tute y la escoba... o el solitario de Windows.

Comenzamos por seleccionar las cartas (1) con las que vamos a jugar. Podremos contar con un total de cinco naipes para combatir con eficacia a uno de los muchos y temibles rivales (2) que nos encontraremos.

Las reglas del juego son básicas: en cada uno de los bordes de las cartas puede que venga una flecha, si es así significa que la que se encuentre donde ésta apunta pasará a ser nuestra. ¡No tiene más misterio!

Si no tiene ninguna flecha apuntando hacia la nuestra habría una batalla entre las dos cartas. La que ganara del enfrentamiento sometería a la perdedora para que pasase a su bando. ¡Sin compasión!

El que más cartas tenga cuando se hayan puesto todas sobre la mesa será el vencedor. Éste tendrá el derecho de obtener una de las cartas que ha conquistado en la partida y utilizarla como quiera.

La gran cantidad de detalles que inundan los escenarios nos dejarán perplejos...

Nuestra misión será coger a la princesa del castillo para pedir ayuda a un reino aliado. ¡Si podemos por Dios!

Puntuación

Final Fantasy IX — **9.4** Sobresaliente

PSX · PS2 · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Squaresoft
Precio: 9.990 ptas.
Género: Aventura
Traducción: Sí

Objetivo: en un principio, sacar a la princesa de su palacio para pedir ayuda al reino vecino, ya que su madre ha perdido el rumbo...

Modo de juego: elige sabiamente la estrategia que vas a emplear cuando te llegue el turno.

Nº de jugadores:	1
Nº de magias:	+ de 50
Chocobos:	Sí
Armas:	mágicas
Violencia:	Fantasiosa

Compatible con... Dual Shock, Memory Card

La increíble historia, los alucinantes gráficos, los combates...
Dentro de poco llegan al 13...

DIF SON GRA JUG

El delantero francés tiene pinta de mandar el balón a la cara de Peruzzi.

Bonita estampa de lo que es el juego limpio.

Ahí Roberto Carlos tendría que haberle hachao...

El portero va a hacer una cantada de impresión.

PlayStation2 recibe con alegría la mejor saga de fútbol de la historia. Konami ha logrado un producto con la suficiente calidad como para seguir dando *caña* durante mucho, mucho tiempo...

ISS

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

¡Madre mía, qué fútbol!

Desde que «International SuperStar Soccer» apareció en el mundo de los videojuegos para enseñarnos lo que es el FÚTBOL –así con mayúsculas–, diferentes consolas han contado con algunas de sus versiones. De siempre, han existido dos equipos de desarrollo de Konami, que bajo las siglas «ISS» han creado dos conceptos completamente distintos. Por un lado está KCEJ, encargada de los «ISS» de PlayStation y Major A, responsable de todas las ediciones de Nintendo 64 y del título que nos ocupa. Sus diferencias se basaban en el tipo de control y en el desarrollo, ya que las producciones de Major A son, de toda la vida, mucho más *arcades*. «International SuperStar Soccer» de PlayStation2 sigue a rajatabla la esencia de los «ISS» de Super Nintendo, primero, y Nintendo64 después. Esto implica que el juego serio y real que supone «ISS PRO Evolution» desaparece para dar paso a un control mucho más sencillo y a un fútbol en el que, si apuramos mucho, podremos llegar al área contraria con el defensa...

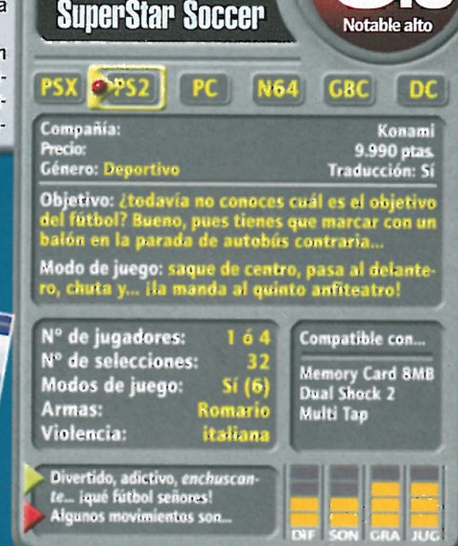
¡Esto sí que es un movimiento sexy!

La sensación que hemos tenido al echarnos unas partidas con este «ISS» de PlayStation2 han sido bastante buenas. Sin tener ni idea de cómo funcionan los botones se pueden empezar a trenzar jugadas, lanzar faltas y tirar a puerta con una facilidad asombrosa. Eso sí, hemos notado que en algunas ocasiones muchos de nuestros jugadores pierden su posición, se crean barullos y, por si fuera poco, realizan movimientos con el balón que ya les gustaría a Figo, Rivaldo y demás...

Visualmente, estamos ante todo un espectáculo. La potencia de PlayStation2 muestra jugadores muy parecidos a los reales que se mueven de maravilla. Tanto a la hora de pasar, tirar o recibir las animaciones son de lo mejor que hemos visto nunca, pero en algunos momentos pecan de bruscas e irreales. ¡No puede tener todo!

«International SuperStar Soccer» para PlayStation2 es una gran opción de compra ya que su sencillez, su dificultad progresiva y el número de modos de juego y secretos que contiene conseguirán mantenernos pegados al televisor durante mucho tiempo... ¡Y los nombres son de verdad!

Nacho



Nombres reales

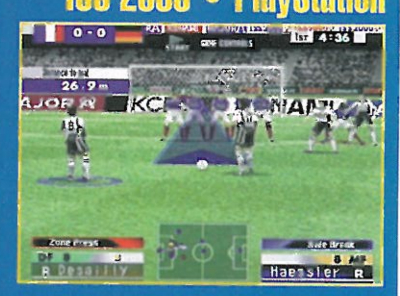


En los anteriores «International SuperStar Soccer» los nombres de los jugadores eran ficticios, pero por primera vez, Konami se suelta la melena y en vez de leer Rahul, Batustita o Daviz, veremos en acción a Raúl, Batistuta o Davis...





ISS 2000 • PlayStation



Los usuarios de PlayStation están acostumbrados a otro tipo de fútbol más serio y profesional que el que nos ofrece «International SuperStar Soccer 2000». Es un hecho normal, «ISS PRO Evolution» tiene una forma de control mucho más avanzada que necesita de muchas horas de entrenamiento. Sin embargo, con este nuevo «ISS 2000» es posible disfrutar de un verdadero ARCADE de fútbol...



ISS 2000 • Nintendo 64

Hacía mucho que «International SuperStar Soccer» no se paseaba por la consola de Nintendo. Todo este tiempo le ha permitido a Konami mejorar los gráficos hasta límites desconocidos. Además, el ritmo tan sencillo se sigue manteniendo pero con nuevos movimientos, opciones y posibilidades. Desde luego estamos ante la mejor versión de todas... ¡hay que entenderla!





ASÍ SE CONTROLA

Si hay algo que resulta extraño en este juego es el control; con estas indicaciones esperamos aclarar para qué sirve cada botón y cómo se pulsa.



Pad izquierdo: sirve para desplazar a nuestra heroína. Si lo llevamos hacia los lados, ésta se desplazará lateralmente.



Pad derecho: con este *pad* orientaremos a Konoko y resulta imprescindible para girar hacia los lados fácilmente.



L2: si pulsas este botón cuando Konoko corre, realizará una voltereta; pero si lo dejamos presionado andará sigilosamente.



L1: para que nuestra agente salte, presiona este botón; cuanto más lo presiones mayor será el salto.



R1: para *repartir* derechazos a todo el que ose interponerse entre tú y tu misión, presiona este botón.



R2: pero si quieres repartir con las *patorras* hasta que no quede ni uno sano, no dudes en pulsar este botón.



R3: Es el nuevo botón que Sony ha ideado, consiste en hundir el *pad* derecho y sacar *de un tirón* el arma. ¿Antes se llamaba así este botón?



Los enfrentamientos cuerpo a cuerpo serán habituales.

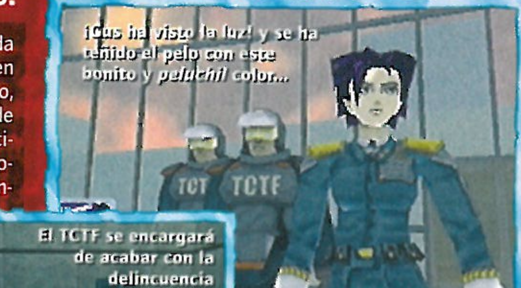
Gráficamente es de lo mejorcito que hemos visto hasta la fecha en PS2.

LAS CHICAS SON GUERRERAS

ONI

El proyecto más ambicioso de Bungie por fin ha descendido sobre nosotros y... ¡oh, visual maravilla !, nos hemos quedado con la boca abierta y el gatillo *apretao*. ¡A por los malos!

En esta nueva aventura programada por Bungie nos enfundaremos en las prodigiosas texturas de Konoko, una agente especial que forma parte de un cuerpo de élite encargado de investigar delitos relacionados con la alta tecnología. Estamos en el año 2032, un delincuente llamado Kage, especializado en robos de este tipo, se ha convertido en el más rico y famoso de los delincuentes que habitan la ciudad, y tiene la mala costumbre de no regalarnos *crisantemos de tallo curvo* por mucha feminidad que emanemos. Sí, amigos, una organización llamada TCTF –Technology Crimers Task Force– ha sido fundada con ese único objetivo y, por supuesto, nuestra protagonista toma parte... pero que muy activa. Este es el pretexto para un juego que básicamente nos exige habilidad para zafarnos de toda amenaza enemiga. Aunque, aparte de estar obligados a tener poco menos que una *mano biónica de respuesta inmediata*, nuestra labor será también buscar interruptores que accionen el mecanismo de apertura de las puertas para, de esta forma, poder continuar deambulando por los *mastodónticos* escenarios que Bungie nos ha preparado. La mayoría de estos mapas son edificios *vegetarianos* –¿o se dice repletos de plantas?–, en los que podremos movernos con entera libertad. Se trata de construcciones que imitan a la perfección las formas y estructuras de los grandes edificios, ya que todas las plantas –de piso– han sido diseñadas por arquitectos. Por lo menos todo es interactivo, lo que asegura un mayor realismo y más facilidades a la hora de combatir, ya que es posible refugiarse de las balas enemigas protegidos tras una



¡Cus ha visto la luz! y se ha teñido el pelo con este bonito y *peluchil* color...

El TCTF se encargará de acabar con la delincuencia tecnológica.

INTERRUPTORES

Bungie no nos ha dado ningún tipo de facilidades y ha colocado interruptores con la *subliminal* apariencia de cajeros automáticos esparcidos por todos los escenarios. Estos *cajeros* servirán para activar el mecanismo de apertura de las puertas, aunque algunas, para fastidiarnos más si cabe, requerirán de más de un interruptor.



Este es un claro y visual ejemplo de una puerta que cuenta con más de un interruptor para ser abierta.



Todos y cada uno de los interruptores que encontraremos durante la aventura tendrán esta apariencia. ¡Inconfundibles!



Entre misión y misión podremos disfrutar de bonitas y entretenidas ilustraciones.



Las llaves son muy efectivas. ¡Kia!

Si nos topamos con más de un enemigo, el combate será muy desigual.

La armadura sólo nos protege de las balas.

No podremos malgastar las balas de nuestra arma...



Comenzamos sin ningún *combo*, pero según avancemos en la misión sabremos más que el mismísimo Bruce Lee.

columna o maceta... ¡de plantas!
La IA –inteligencia artificial– de los enemigos es de las de *temblar y no parar* de terror. Detectarán todas las rutinas que llevemos a cabo con Konoko, abortándolas a las primeras de cambio. Esto aconseja montar una estrategia de ataque distinta para cada momento si no queremos acabar más molidos que *el tal café Marcilla ese*.
Para equilibrar un poco, y que no tengamos que revisar *el curso de blasfemias y malsonancias*, contaremos con un amplio repertorio de golpes. Para asimilar tanto *tortazo variao* disponible, Bungie nos propone un adiestramiento progresivo para asegurarse de que nos aprendemos el *listín* de golpes de la A a la Z. La primera lección repasa los directos *a la brava*, sin más combinaciones, pero según avancemos en la aventura nuestra heroína aprenderá *zurriagazos* de un letal que haría temblar al mismo Ken.
Aunque si algo caracteriza a este programa es el control, del que podemos afirmar que es uno de los más raros que hemos visto jamás. Con el *pad* analógico izquierdo desplazaremos a Konoko de un lado a otro, mientras que con el *pad* derecho la orientamos. Este método puede llegar a desquiciarnos por completo si no conseguimos manejarlo bien, cosa más compleja si cabe que *emparejar a Nacho*, pues en los saltos tendremos que ser capaces de: a) calcular cuánto tiempo pulsamos el botón para llegar al lugar deseado; b) inclinar el *pad* izquierdo para que nuestra heroína salte hacia delante; y c) mover el *pad* derecho para orientar a Konoko en la dirección deseada.
A pesar de todo es muy completo y nos *enchuscará* sin remedio debido a las grandes dosis de acción y gran calidad gráfica que tiene. Pilla el arma de los domingos y... ¡bam!

Gustavo

INVENTARIO

Pulsando el botón Select accederemos a un inventario que nos *vendrá que ni al pelo* para conocer los objetivos de la misión. Además nos suministrará información sobre los distintos *items* y armas a conseguir.



Seleccionando el menú de objetivos veremos, no sólo todo lo que hemos hecho, sino todo lo que nos falta por hacer.



Para obtener detalles sobre los *items* y armaduras que podemos recoger durante la misión, selecciona este menú.

En este cuadro informativo recabaremos información sobre todas las armas que nos iremos encontrando por el camino.



Todos los *combos* y las misiones que vayamos realizando quedarán registradas en nuestro diario, *íntimo y personal*.

Consultaremos este menú siempre que necesitemos saber para qué sirve algo o cómo realizar correctamente cualquier movimiento.

Puntuación

Oni — **8.2** Notable alto

PSX · **PS2** · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Bungie
Precio:	Por confirmar
Género: Aventura	Traducción: Sí

Objetivo: terminar con el delincuente más famoso de la ciudad y evitar que continúe extrayendo de forma ilegal más tecnología.

Modo de juego: combate cuerpo a cuerpo, utiliza tus armas y busca interruptores.

Nº de jugadores:	1
Nº de personajes:	1
Nº de armas:	10
Armas:	alguna que otra
Violencia:	muy corporal

Compatible con...
Memory Card 8MB
Dual Shock 2

+ Los increíbles gráficos y la apasionante acción.
– El control es disparatado.



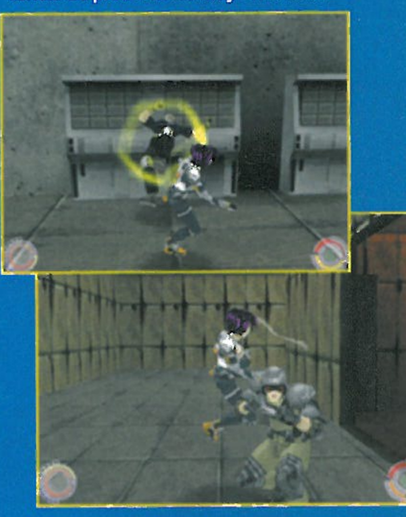
DIF SON GRA JUG

Versiones

PC CD-ROM



Controlar este juego en PC es toda una delicia. Lo que en PS2 es algo enrevesado y difícil, en PC se ha convertido en una característica que aporta mucho más goce; lo que en PS2 controlábamos con el pad, o al menos eso intentábamos, en PC lo haremos con el ratón. ¡Bendito invento! Ahora todo resulta más fácil, tanto saltos como combates; avanzar en esta aventura y realizar cualquier acción no es tan complicado como en la otra versión ya que controlaremos infinitamente mejor a Konoko.
Pero además todos los elementos que veremos en pantalla serán mucho más grandes, tendrán más resolución y darán una mejor sensación general que en PS2. ¡Ah, y eso sin contar los modos multijugador! En esta versión Bungie ha introducido opciones para poder jugar en red. Y esto, querámoslo o no, es toda una demostración de que el PC está muy por encima de la nueva consola de Sony, y más teniendo en cuenta que la diferencia de precio no es muy elevada...





Puntuación

Oni — **8.8** Notable alto

Sistema: PC

Compañía:	Bungie
Precio:	7.995 ptas.
Género: Aventura	Traducción: Sí

+ Los gráficos, la acción y el control.
– Necesita *muuuucha* máquina.

DIF SON GRA JUG

"¡Uy!, esta piedra quiere decirme algo". –Indy habla solo–.

Desde esta distancia, acertarle a un soviético *es pan comido*.

Sobre estas murallas, Indiana pasa completamente desapercibido.

Combate cuerpo a cuerpo por mantener la paz, la libertad y la democracia en USA.

¿Las cinco piezas de la Máquina Infernal?

INDIANA JONES y la MÁQUINA INFERNAL

¡Aprovecha Indy que Lara ha desaparecido!

Después de su discreto paso por los PC de todo el mundo, Nintendo 64 recibe con los brazos abiertos la inestimable visita del héroe más famoso de la historia...

Cuando cayó en nuestras manos allá por el mes de febrero del pasado año 2000, Indiana ya tenía las mismas pintas que las que hoy nos devuelve este cartucho original de LucasArts que nos llega vía THQ.

Comunistas soviéticos en vez de nazis, remotos parajes de oriente y occidente, y algunas maldiciones bíblicas de esas que meten el miedo en el cuerpo son las principales bazas de las que se vale, amén de un desarrollo variado y *enchuscante* que entretiene durante más tiempo del que parece a simple vista.

Y es que todo lo que en PC eran defectos gráficos –modelado de personajes, movimientos o definición de los escenarios– han pasado a convertirse en aciertos de consideración gracias a las limitaciones del propio sistema que, la verdad, no puede competir con los trillones de polígonos por segundo de una buena tarjeta 3D. Por eso, el desarrollo *made in «Tomb Raider»* aderezado con ciertas dosis de «Prince of Persia» hace que nos enganchemos con bastante facilidad y entremos al trapo de los saltos, caídas y demás bajezas aventureras sin darnos apenas cuenta.

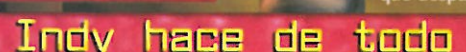
Hay que recordar que la aventura nos propone encontrar las cinco piezas de una máquina infernal que unos antiguos monjes escondieron en otros tantos lugares del planeta para evitar que su mal uso acabara con la vida –y la democracia– en lo que después serían los Estados Unidos. El resto del planeta Tierra les interesaba, pero no tanto, ya que el poder soviético, recién nacido y fortalecido tras su victoria en la Segunda Guerra Mundial, está muy cerca de tan peligrosas reliquias.

«Indiana Jones y la Máquina Infernal» es un arcade con pinceladas de aventura donde los objetos son fundamentales en determinados sitios, aunque no tan imprescindibles como la habilidad para saltar en el precipicio adecuado cuando los cocodrilos están distraídos leyendo el Marca… o La Voz del Kilimanjaro. Y es que LucasArts, y THQ, nos han devuelto al héroe por excelencia en un cartucho sensacional –para Nintendo 64– que tiene aventura, acción, argumento y tintes de película para dejar con la boca abierta a los cada vez más desnutridos –en juegos– usuarios de la gran N de 64 bits. ¡Una gran aventura!

José Luis

Indiana puede subir paredes... mientras éstas tengan escaleras.

Dentro de la fortaleza las buenas palabras se olvidan rápidamente.



Indy hace de todo

En esta singular aventura, nuestro héroe preferido será capaz de poner en práctica movimientos para todos los gustos...



Lucecitas. Como buen arqueólogo tendremos momentos en los que no veremos *tres en un burro*. Encendemos la luz y decimos: "¿quién anda ahí?".



Nadando. En la primera fase –que funciona como un entrenamiento– podremos pegarnos un chapuzón y tirarnos por una catarata. ¡Divertido!



Arrastrando piedras. Como *cachas* que somos, podemos arrastrar estos pedrolos para abrir pequeños huecos por los que seguir la aventura. ¡Qué brutos somos!



Disparando. Pistola en ristre, debemos acabar con las malas intenciones de los soviéticos. Hay métodos mejores, pero es que nuestras palabras no las entienden...



Camuflado. Aunque no lo parezca, subidos en ese camión pasaremos completamente desapercibido para las nutridas tropas de la fortaleza. ¡Ver para creer!



Latigazo. Dejamos para el final la acción que mejor define a Indiana: el látigo. Con él podremos balancearnos estilo Tarzán o alcanzar lugares escondidos. ¡Zassssss!



Puntuación

Indiana Jones y La Máquina Infernal

8.4 Notable alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: LucasArts/THQ
Precio: 9.990 Ptas.
Género: Aventura
Traducción: NO

Objetivo: recuperar las cinco maléficas piezas que forman la Máquina Infernal antes de que los soviéticos las echen antes el guante.

Modo de juego: salta, trepa, nada, usa el látigo y evita ser descubiero por los malos.

Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	8
Nº de personajes:	1
Armas:	de los años 40
Violencia:	peliculera

Compatible con...
Expansion Pak
Controller Pak
Rumble Pak

Manejar a Indy y la buena ambientación de los escenarios.
Algunos movimientos son raros.

DIF SON GRA JUG




La cantidad de bajas por segundo es... desangrante.

¡Vaya moral! O tiene mal de amores, o poca fe en la victoria.

Es una lástima que «Kessen» no esté traducido a nuestro idioma.

Las animaciones de los duelos son soberbias. Esta se llama "¿a que te saco un ojo?".

Algunas estrategias


Duel: en ciertas ocasiones podremos entablar duelos con comandantes enemigos con el fin de rebajar la moral de las tropas contrarias a nuestro Clan.


Triple Barrage: hay tres tipo de cortinas de fuego. Todas ellas se basan en una fila de soldados armados con rifles que son muy útiles contra la caballería enemiga.


Raid: con este tipo de incursión, la moral y ardor guerrero de nuestros enemigos bajarán hasta cotas insospechadas.


Volley: la mejor forma de contener el ataque enemigo será enviarles un aluvión de flechas... ¡no se moverá ni uno!


Cannonade: ¡al enemigo ni agua!, pero cañonazos los que quieras. Un buen ataque a larga distancia les quitará la moral, además de inflingirle un buen puñado de bajas en sus unidades.

La guerra que unificó Japón

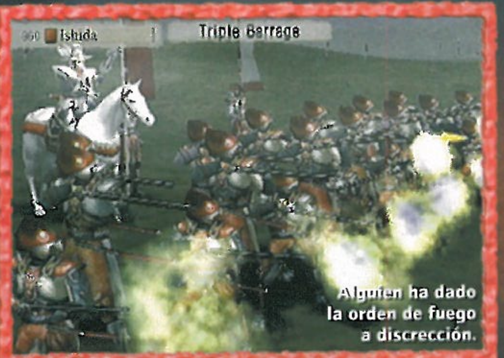
El primer título de estrategia para PlayStation2 tiene como escenario una de las batallas más sangrientas de la historia de la Humanidad; dos clanes enemigos enfrentados y un sólo objetivo: conquistar Japón.

Estamos ante un título atípico. En primer lugar por la época y el lugar donde se desarrolla, pero también por el tipo de estrategia escogida. «Kessen» tiene lugar unos años después de que Leyasu Tokugawa hubiera asumido el poder en Japón y declarase la guerra al clan Toyotomi. Con este telón histórico de fondo nos embarcamos en una cruenta guerra en la que tendremos que elegir uno de los dos bandos e ir conquistando territorios a base de arriesgadas estrategias.

Las primeras imágenes que vimos del juego mostraban gráficos *de otra galaxia* pero al caer en nuestras manos la versión PAL hemos visto que éstas pertenecían exclusivamente a las *intros* generadas por la consola. Si bien «Kessen» es un juego fundamentalmente visual, tampoco hubiera pasado nada si no hubiera tenido unos gráficos tan espectaculares. *Cada dos por tres* desfilan por la pantalla animaciones de las contiendas con una calidad gráfica extraordinaria, pero que desgraciadamente no podremos controlar. En ellas nos muestran diferentes escenas de la batalla que con el paso del tiempo se van haciendo en exceso repetitivas, lo que hace que el juego se haga bastante lento y monótono.


Antes de la batalla, conviene plantear la estrategia.

Como título de estrategia en tiempo real presenta un concepto bastante diferente al que estamos acostumbrados. Cada misión se desarrolla siguiendo unas pautas predeterminadas y, así, antes del comienzo veremos una pequeña introducción que nos enseña los hechos y cuales son las opciones a elegir. El siguiente paso será reunirnos con nuestros comandantes para seleccionar el tipo de unidades que llevaremos al frente. Los grupos de soldados y las situaciones están obviamente establecidos de antemano ya que «Kessen» se basa en un hecho real. Finalmente hemos de escoger el posicionamiento de nuestras unidades sobre el mapa.


Alguien ha dado la orden de fuego a discrección.

Una vez concluida esta primera toma de decisiones, ya estaremos en disposición de ir al campo de batalla y decidir el tipo de estrategia a seguir de entre las varias que ponen a nuestra disposición. Nuestra victoria final se basará en tres elementos claves: el componente político, la moral de nuestros soldados y las decisiones que iremos tomando según se desarrollen los acontecimientos. Al principio no será muy difícil ganar las batallas aunque según progresemos se sucederán las deserciones, asesinatos y otros hechos que, a parte de incrementar la dificultad, consiguen impregnarnos a la perfección del ambiente de esta guerra entre clanes nipones...

«Kessen» es un juego de estrategia diferente que resulta divertido si nos acostumbramos a su lento desarrollo en las batallas.

Nacho



Luchando que es gerundio

Las luchas son parte importante en «The Legend of Dragoon». La forma en como se desarrollan es bastante sencilla, pero Sony ha incluido un modo propio que pasamos a explicar:

1- Si vamos tranquilamente por las tierras de Serdio y la pantalla hace *una cosa rara*, es que hemos entrado en el modo batalla...

2- Ante nosotros aparecerán diferentes enemigos. Podremos elegir entre atacar, defender, usar un objeto o correr malamente.

3- Decidimos atacar como buenos paladines y seleccionamos un objetivo de los tres que tenemos delante.

4- Cuando pulsemos el botón X aparecerá un cuadrado rosa que se irá haciendo cada más pequeño... ¡allá voy!

5- En el mismo instante en que el cuadrado parpadee, tenemos que pulsar el botón X para asestar un golpe adicional.

6- Si controlamos esta técnica las batallas serán siempre favorables a nosotros. ¡A practicar se ha dicho hermanos!

Después de mucho tiempo programando un contrincante digno para «Final Fantasy», a Sony no se le ocurre otra cosa que lanzarlo a la vez que la novena parte del juego de Squaresoft... De todas formas, «The Legend of Dragoon» puede ser una alternativa bastante interesante aunque sea más de lo mismo...


Cuando estemos luchando contra un jefe final, debemos enfocar toda la fuerza de nuestros tres personajes contra él.



«The Legend of Dragoon» cuenta con un guión bastante interesante que está traducido.


El estado del cuadrado nos indica el momento en el que debemos pulsar X.


Como podemos ver, los hechizos de «The Legend of Dragoon» no están mal, aunque a Sony todavía le queda bastante que aprender de Squaresoft.


Los hechizos de área son realmente molestos para... ¿los enemigos?


Al puro estilo Square, «The Legend of Dragoon» muestra fondos en 2D.



Algunos escenarios en «The Legend of Dragoon» mezclan la belleza con la desolación. Esta prisión sobre el atardecer así lo demuestra. ¡*Imprezionante*!


El juego nos transporta a muchos sitios: desde bosques y llanuras hasta cárceles o villas de muerte y destrucción con animales hambrientos.

The Legend of Dragoon

El hermano perdido de Final Fantasy


El momento previo a la lucha resume la tensión del enfrentamiento. ¡Glub, glub!

Sony Computer no se arriesga y lanza un título para su consola que ha resultado ser un calco del conocido Final Fantasy de Square. «The Legend of Dragoon» no es otra cosa que la apuesta más fuerte de la compañía japonesa por demostrar que ellos también saben hacer buenos juegos de Rol, aunque tenga que ser copiando ideas ajenas de sus colegas...

Lo cierto es que la puesta en escena de «The Legend of Dragoon» tiene mucho que ver con «Final Fantasy» y eso es algo que se percibe desde la primera partida: personajes cuasi deformes que irán evolucionando según avancemos en la historia, escenarios *prerrenderizados* de gran belleza que en algunos momentos pueden dejarnos con la boca abierta y unos combates que visualmente se pasan a las 3D puras y duras... como en el juego de Squaresoft.

«The Legend of Dragoon» sólo coge prestada la fórmula, ya que también tiene sus propias señas de identidad, pero nada más conectarlo sabremos a los que nos vamos a enfrentar. De todas formas, parece inconcebible que Sony no se haya propuesto mejorar el apartado visual respecto a «Final Fantasy VIII», ya que los personajes de «The Legend of Dragoon» son bastante *fofos* y no tienen el más mínimo carisma necesario para arrastrar masas. Los enemigos, a su vez, están bastante *currados* aunque luchar contra un colibrí vampiro no tiene mucha emoción... ¿o sí? Uno de los detalles que más nos alucinaron de la séptima y octava entrega de «Final Fantasy VII» fue el planteamiento visual que se le dieron a los hechizos. «The Legend of Dragoon» cuenta con algunos efectos especiales bastante chulos, pero no llegan al nivel de la obra de Squaresoft. Si visualmente «The Legend of Dragoon» funciona bajo el mismo corte que «Final Fantasy», jugablemente la cosa no se diferencia demasiado. La historia se va desarrollando según nuestro protagonista crece dentro de una aventura que, por cierto, es bastante lineal y de sorpresas previsibles. A su vez, cuenta con distintos aliados que se sumarán a las batallas y que en algunos casos nos imponen obligatoriamente.

Nuestro protagonista tiene madera de leñador...

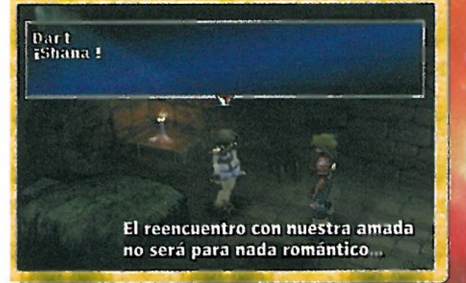
El efecto de la corriente del río es digno de ver...

Un detalle que nos ha gustado es el modo de lucha: la formación típica del grupo de tres héroes se ve mejorada gracias a que desempeñaremos un papel mucho más activo en las batallas. Esto se ha conseguido gracias a que Sony ha implantado un sistema de *combos* con los que podremos aumentar el daño que infligimos a los enemigos, aunque esto dependerá en parte de nuestra destreza a la hora de pulsar el botón adecuado y correcto.

Hemos querido dejar claro que «The Legend of Dragoon» no es un juego original, ya que su esencia es básicamente la de un «Final Fantasy», pero es que Sony lo ha imitado tan bien que puede pasar poe un sucedáneo que sabe trasmitir al jugador una cierta personalidad y diversión. Además, sus cuatro CD dan para un buen rato por lo que esta Leyenda del Dragón es una buena opción si queremos meternos en eso del Rol.

Nacho


Cada personaje tiene un arma favorita. En el caso de Dart, es la espada.



El reencuentro con nuestra amada no será para nada romántico...

Puntuación



7.9 Notable

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: SCEI
Precio: 7.990 ptas.
Género: Aventura Rol
Traducción: Sí

Objetivo: conseguir muchos amiguitos por estas devastadas tierras y vencer a todo enemigo que se nos oponga...

Modo de juego: mueve al muñeco por la pantalla, lucha y sigue moviendo al muñeco.

Nº de jugadores:	1
Nº de personajes:	7
Nº de CD:	4
Armas:	blancas
Violencia:	de Palo

Compatible con...
Memory Card
Dual Shock

- La historia es bastante interesante...
- Es un calco de «Final Fantasy».

DIF SON GRA JUG



Hay doce personajes seleccionables desde el principio del juego.

Algunos decorados son los mismos de la primera parte.

Las repeticiones de los golpes molan mazo...

DOS NUEVAS INCORPORACIONES

EMI

Emi es la cuarta chica en llegar al club de «Fighting Vipers 2». Como peculiaridad, decir que *lleva en la chepa* un extraño oso propulsor que al activar su chorro le ayudará a propinar duros *mamporrazos* a sus rivales.

CHARLIE

Este caballero es un *maromo* de casi dos metros de altura que utiliza una bicicleta BMX para *repartir leña* en el campeonato. Cuando se suba a la bici... ¡¡mejor ponerse a rezar!!!

LUCHADORES DE CARTÓN PIEDRA

FV2 FIGHTING VIPERS 2

Tras haber pasado por los recreativos japoneses con más pena que gloria, el juego de lucha donde más jaulas y armaduras se rompen llega a Dreamcast... bastante anticuado.

Han tenido que pasar casi tres años para que Sega se decidiese, por fin, a convertir la recreativa «Fighting Vipers 2» a formato *consolero*. Quizás la razón estuviera en la escasa repercusión obtenida por su primera entrega por culpa del fulminante éxito de un tal «Tekken» y otro arcade de la casa llamado «Virtua Fighter 2». La maniobra se nos antoja clara –por parte de Sega– de recuperar el escalón más alto del podio.

«Fighting Vipers 2», a nivel visual, es todo un espectáculo; ahí están las memorables explosiones y los acongojantes golpes más allá del *dolor, no hay dolor*. Los personajes están construidos a base de polígonos y cuentan con bastantes movimientos, aunque hay que decir que la animación es harto brusca. Los amantes de la primera parte se encontrarán con las armaduras y jaulas que tanto juego dieron, si bien el diseño respecto a la recreativa original ha mejorado ostensiblemente. Pero no lo suficiente, sobretodo porque después de haber visto maravillas como «Dead or Alive 2» o «Soul Calibur», «Fighting Vipers 2» se nos antoja muy primitivo.

Si hay un detalle que caracteriza a «Fighting Vipers 2» es su sencillez, aunque aplicado a este juego se convierte en arma de doble filo. Por un lado aprender a luchar se consigue en un *santiamén*; los *combos* son sencillos y los comandos de los golpes no son demasiado rebuscados. Consecuencia de esto es que en tan solo diez minutos seremos capaces de hacer auténticas maravillas. Y es precisamente esta circunstancia ese reverso tenebroso del que hablábamos: el juego pierde todo su atractivo al tener un grado de dificultad nulo –nos hemos acabado el modo normal *en un periquete*–. Y es que los luchadores controlados por la máquina no oponían resistencia alguna. Por eso, en pleno rapto de extrañeza hemos cambiado la dificultad al máximo posible y... ¡*diantres, igual de facilón*! Para mas *inri*, Sega no ha incluido extra alguno para la edición Dreamcast, por lo que la diversión se acabará bastante pronto. Total, que nos hemos llevado una decepción *morrocotuda* ante tanta espera y expectativas generadas. ¡A ver qué tal el «Virtua Fighter X»!

Nacho

Las armaduras se rompen a base de golpes secos y contundentes.

Los ángulos de cámara son muy efectistas.

¿Me está pidiendo rollo o me va a dar una...?

Podemos empotrar al rival contra las rejas del escenario...

SUPER K.O.

AM#2 propone una especie de *fatality light* para el final del combate. Funciona presionando Adelante Puño, Patada y Defensa a la vez; sólo se activará si estamos sin armadura. Para que sea efectivo como *golpe de gracia*, debemos aguantar hasta que a nuestro contendiente le quede poca vida...

Puntuación

Fighting Vipers 2 — **6.9** Bien alto

PSX · PS2 · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Sega AM#2
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Lucha	Traducción: Sí

Objetivo: acabar con todos los combatientes de dos formas, bien echándoles del escenario, bien rompiendo su armadura. Todo esto a mamporros.

Modo de juego: tres botones, la palanca de control y a por el de enfrente. ¡Santas Pascuas!

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de luchadores:	12
Finales distintos:	No
Armas:	No
Violencia:	Viper-ina

Compatible con... Visual Memory, Arcade Stick

+ La sencillez en el control y poder destrozar armaduras.
- La dificultad es... ¡inexistente!

DIF SON GRA JUG



Los entrenadores y sus Pokémon tienen un modo muy particular de luchar en este cartucho.

BICHOS CON PODERES CUADRICULADOS

Nintendo lo tiene claro: el filón Pokémon debe ser exprimido sin compasión hasta que los usuarios pidan clemencia y Pikachu sea proclamado rey de las consolas.

La línea marcada por los anteriores cartuchos de Game Boy y Nintendo 64 no ha podido ser superada. La verdad es que en este caso, ni siquiera se acerca a lo que todos esperamos de la multimillonaria licencia de Gamefreaks. Si el mes pasado aplaudíamos lo bien puesto que estaba «Pokémon Trading Card Game», no nos queda más remedio que *arrearle* unos cuantos tirones de oreja a este «Pokémon Puzzle League». Y es que de repente las legendarias luchas de nuestros bichitos preferidos se han ido al traste para traernos un clónico de «Tetris» que no aporta nada nuevo al universo de Pikachu y todas sus mutaciones. La cosa es así de simple: aparecen filas de fichitas –que emulan los poderes tierra, fuego, agua, trueno, etc.– que debemos colocar horizontal o verticalmente de tres en tres. O en una cantidad mayor si nuestra habilidad lo permite. Ya está, se acabó. Bueno, en realidad no se acabó porque «Pokémon Puzzle League» trae un original modo de competición 3D donde se mantienen las premisas fundamentales de no dejar que las fichas toquen el techo, pero ajustando todo el espectáculo dentro de un cilindro que movemos fácilmente con el control pad. Cualquier reminiscencia de poder Pokémon, de ataques feroces sobre el entrenador adversario o de chillidos estridentes de nuestras pequeñas bestias brilla por su ausencia: Nintendo ha cogido el cartucho de Super NES, «Tetris Attack», y *lo ha fusilado a capón*. Por eso ¿es lógico que teniendo a sus órdenes esta legión de monstruos con tantos poderes nos vendan un juego de estas características? Pues desgraciadamente volvemos a la vieja costumbre que consiste en coger una idea que funciona, de esas que entretienen por muchos años que pasen, florearla con el fenómeno de moda y *encasquetarla* al prójimo como si fuera una novedad. Negar que «Pokémon Puzzle League» es un cartucho entretenido sería faltar a la memoria de Riachu, pero negar que el *intríngulis* Pokémon tiene chicha suficiente para llenar 200 juegos como este es una evidencia que Nintendo debería tener en cuenta para experimentos futuros. Al menos nos podremos divertir.

Jose Luis

Los desafíos contra enemigos de otros lares son... ¡como los demás!

Los poderes Pokémon no son muy habituales.

¿2D ó 3D?

Juego 3D



Lo más logrado que nos muestra este cartucho es el modo de juego tridimensional. Debemos tener en cuenta que al margen de fijar nuestra atención en las fichas más cercanas, hay que andar alerta con las columnas que se forman en la cara más alejada.

Juego 2D



Este modo es el de *toda la vida* y no ofrece mayores problemas, salvo cuando jugamos contra el *crono* o hay un amigo sentado a nuestra vera intentando aguarnos la fiesta. Es aquí cuando este cartucho se desmelena y ofrece las mayores cotas de *pique* y *enchusque*.

TETRIS ATTACK



«Tetris Attack» es el nombre de un cartucho de Super Nintendo aparecido en 1996 y protagonizado por la mascota *in pectore* del momento, es decir, Yoshi, el dragoncito colega de Mario. ¿No se parece un poquito este «Pokémon Puzzle League» de Nintendo 64?

PERSONALIZA TUS PUZZLES

El modo de juego *puzzle* es uno de los más divertidos del cartucho: tenemos un número de movimientos limitado y la obligación de acabar con todas las fichas, vaciando el escenario de la batalla. Si lo conseguimos... ¡un *puzzle* menos que completar y al siguiente!



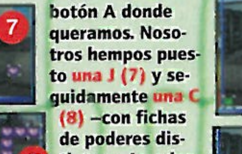
Elegimos la opción Universidad Puzzle (1) e inmediatamente seleccionamos un slot de memoria (2) donde queremos grabar el nuevo *puzzle*. En vez de jugar, seleccionamos Editar (3) y, posteriormente, Crear (4).

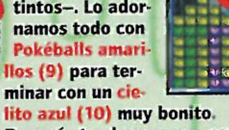






Elegimos el fondo que va a tener la pantalla (5), desgraciadamente sólo disponemos de tres. Nos encontramos con la pantalla vacía de fichas (6). Vamos colocándolas con el botón A donde queramos. Nosotros hempos puesto una J (7) y seguidamente una C (8) –con fichas de poderes distintos–. Lo adornamos todo con Pokéballs amarillos (9) para terminar con un cielito azul (10) muy bonito. Después tendremos que configurar el número de veces que podemos mover fichas para saber si se puede completar sin problemas. ¡Y ya está!





Puntuación



6.0 Bien

Pokémon Puzzle League

PSX | PS2 | PC | **N64** | GBC | DC

Compañía:	Nintendo
Precio:	9.990 Ptas.
Género: Habilidad	Traducción: Sí

Objetivo: evitar que el cúmulo de fichitas lleguen a tocar el techo de la pantalla para mejorar el poder de nuestro Pokémon. O algo así...

Modo de juego: combinar tres o más fichitas del mismo color horizontal o verticalmente.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de Pokémon:	151
Tipos de fichas:	Pokémon original
Violencia	¿perdón?

Compatible con...
Rumble Pak
Expansion Pak

+ Siempre es divertido un clónico de «Tetris».
- No aprovecha la *cosa* Pokémon.

DIF | SON | GRA | JUG


No es una buena idea rayar la carrocería.

Las pruebas de conducción acróbatica son geniales.



¡Brrroouммm, 160 y me da el subidón!

Dreamcast está de enhorabuena ya que después de recibir con alegría juegazos como «Ferrari 355 Challenge» o «MSR», «Vanishing Point» presenta un modo de juego que gustará a los conductores virtuales más temerarios. ¡Acelera Manolo!

Con un retraso de casi un año, por fin, Clockwork Games ha finalizado el desarrollo de uno de sus títulos más esperados: «Vanishing Point». El juego se desmarca ampliamente de los arcades de velocidad normales gracias a un puñado de detalles que lo convierten en una experiencia de conducción única.

Para empezar, cuenta con la licencia de importantes fabricantes de coches de todo el planeta. El diseño de la mayoría de ellos está muy cercano al de los reales, pero dan la impresión de parecer excesivamente compactos, como si se tratara de *cubos rodantes*, aunque detalles como el muy logrado efecto de suspensión alivian algo esa sensación. Desgraciadamente, cada vez que sufrimos un accidente las estructuras poligonales no se deforman por culpa del impacto, si no que permanecen intactas, lo cual le quita realismo a la cosa; aunque hay que reconocer que los accidentes *dan bastante vidilla* por lo aparatoso que resultan –a veces te entra *un algo* que *te duele hasta el corvejón*–.

¡Eso le pasa por hablar con el móvil mientras conduce!

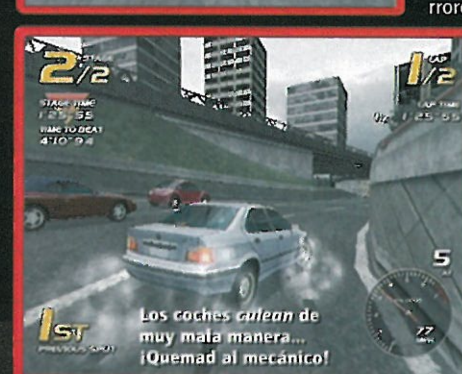
Los escenarios, bastante variados, se pierden en el fondo pero dan la impresión de estar más vacíos que *un plato bien rebañao*, prácticamente sin objetos a los lados, lo que le da un aire soso en algunos momentos.

El detalle principal que diferencia a «Vanishing Point» de los demás, es la forma en que se han planteado las carreras. Nuestro reto será ganar competiciones contra el tiempo, evitando a los demás adversarios y conduciendo como mandan los cánones: *a todo gas y sin prudencia como Sor Citröen*. Además, existe un peligro añadido en forma de tráfico que si bien no molesta en exceso, nos hará perder unos preciosos segundos al menor despiste. Según ganemos carreras iremos abrirendo nuevos circuitos y conseguiremos coches más potentes. Este será el principal motor de diversión: el instinto de superación que se nos propone carrera a carrera. Pero por desgracia el control no resulta lo que se dice sencillo, cuesta horrores tomar las curvas ya que los coches se van demasiado de atrás –*efecto culeo*–, lo que no gustará en demasía a los fanáticos de los arcades.

Esta producción de Clockwork Games no ha decepcionado, pero tampoco cuenta con suficientes argumentos como para hacerse un hueco entre los grandes juegos de conducción, léase «Ferrari 355 Challenge». Aunque los que busquen algo diferente... quizás le encuentren su gracia.

Nacho


Los circuitos son bastante variados, pero resultan vacíos de detalle.


Los coches *culean* de muy mala manera... ¡Quemad al mecánico!

Conducción acróbata

Clockwork Games ha aliñado su ensalada de velocidad con un modo de juego de lo más divertido. En este apartado disponemos de 14 pruebas en las que desafiar nuestra pericia, y salud mental, al volante.

Un globo, dos globos, tres...

Con un tiempo muy ajustado, debemos romper todos los globos saltando por las diferentes rampas del circuito.

Salto de longitud

Poniendo el *cacharro* a la velocidad máxima que alcanza, y sin levantar el pie, debemos llegar lo más lejos posible.

Velocidad peligrosa



En un tiempo límite tendremos que trazar todas las *chicanes* sin pisar las líneas rojas.

La zona oscura...

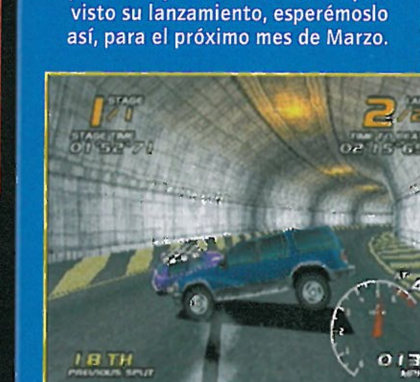


En esta misión el objetivo será pegar un salto evitando en todo momento tocar la zona oscura –granate– de la carretera.

Versiones

PlayStation

Clockwork Games *se nos descuelga* con una excelente edición para PlayStation de «Vanishing Point». En la *beta testeada* hemos podido comprobar el avanzado estado de gestación en el que se encuentra. La mayoría de las opciones incluídas en Dreamcast ya están presentes, pero al aspecto técnico le falta todavía unos pequeños arreglos y una buena *puesta a punto* antes de echar a rodar por *esas carreteras de Dios*. El aspecto visual es ciertamente espectacular y salvo el típico *pixelado de ladrillo* que muestran los juegos de PSX, es de lo mejorcito que se ha visto *derrapando* por esta consola. La fórmula de juego es la acostumbrada: ganar carreras superando oponentes lijándoles los laterales y machacando los tiempos propuestos por la máquina. Acclaim tiene previsto su lanzamiento, esperémoslo así, para el próximo mes de Marzo.





Puntuación

Vanishing Point

6.6 Bien alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Clockwork Games
Precio: 8.990 Ptas.
Género: Velocidad
Traducción: Sí

Objetivo: destripar todos los secretos de este juego y ganar las carreras sin que la presión que impone el tiempo nos supere.

Modo de juego: izquierda, derecha, cuidado con el mini, frena, frena, frenaaaaaaaaa...

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de coches:	+30
Nº de circuitos:	8
Armas:	165/70 R13
Violencia:	verbal

Compatible con...
Visual Memory
Race Controller

+ La tensión de derrotar al crono en la línea de llegada.
− El control es muy duro...





Es divertido ponerle a los gusanos los nombres de los *ídems* de los redactores.

¡Gusano al agua, gusano que ya no dará seda!

Conforme aniquilamos gusanos, el escenario se va resintiendo.

Para situaciones difíciles nada mejor que el teletrasporte... o una cuerda.

MISIONES



Team 17 nos propone misiones en las que debemos completar una serie de misiones con la sabia utilización de objetos. Disponemos de un tiempo limitado y, aunque resulta muy difícil finalizarlas, son de lo más *enchuscante*.

PARTIDAS EN WORMPOT

Con este extraño nombre, Team17 ha denominado al servidor donde podemos echar unas partidas multijugador. Para crear la nuestra propia sólo hay que seguir estos sencillos pasos.



1- Esta es la sala de espera, donde los jugadores podrán conversar o *tirarse* los trastos a la cabeza. Desde aquí seleccionaremos una partida o la crearemos según nos apetezca.



2- Si nos decidimos por el lado creativo, podremos elegir entre el modo de juego *cooperativo* o bien *todos contra todos*. Pero hay más opciones que se pueden...



... cambiar en esta pantalla: darle más potencia a determinadas armas o poner más munición. Lo mejor será trastear a nuestro antojo por aquí ya que las posibilidades son casi infinitas.

Team17 nos conecta a la red de redes con «Worms World Party» y su escuadrón de gusanos guerreros.

WORMS WORLD PARTY

¿Qué fue de los Gusiluz?

Desde que allá por 1994 Team17 lanzara su plaga de gusanos sobre los Commodore Amiga de medio mundo la fiebre por estos anélidos ha sido tal, que la compañía británica se ha visto casi en la obligación de fabricar ampliaciones y extras para mejorar un concepto tan básico y divertido como maravilloso, y todo eso sin olvidarnos de que a lo largo de los años, «Worms» ha desembarcado en siete plataformas más. Con «Worms World Party» han *rizado el rizo*, poniendo en escena un buen puñado de novedades que entusiasmarán a sus incondicionales.

La cosa en el apartado visual ha cambiado más bien poco. Todo sigue *dibujado* al estilo antiguo, con lo que tampoco esta vez se ha potenciado el apartado tradicionalmente más débil de la saga, lo que le resta algo de brillo al conjunto general. Aunque por lo menos no ha perdido ni el colorido preciosista de los escenarios, ni las graciosas animaciones, marca de la casa, de los gusanitos.

El modo de juego no ha variado un ápice: plantear una estrategia para acabar con los gusanos del equipo contrario. Pero no temáis pues no estamos solos; contamos con un armamento de lo más completo que debemos usar con cuidado ya que cada misión cuenta con sus propias limitaciones.

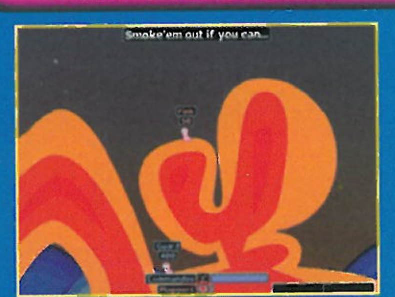
Si hay un detalle a destacar en esta nueva entrega es que Team 17 se ha dado cuenta de que lo más divertido es *enchuscarse* contra otras *formas humanoides* con posible actividad cerebral, por lo que el juego está enfocado al modo multijugador por internet. Esto nos ahorrará invitar *a los vacianeveras* para disfrutar de la opción más atractiva del juego. Si nos gusta *el universo gusanil* y disfrutamos con los *piques on-line*, «Worms World Party» es lo mejor de lo mejor.

Nacho

Los escenarios son de lo más cachondos... y alucinógenos.

Las granadas son tan útiles como peligrosas.

Versiones



Dreamcast

La consola de Sega también cuenta con una versión de este fantástico juego. El modo multijugador tiene su propio servidor con lo que las partidas pueden ser de auténtico *enchusque*, y con una respuesta inmediata. Por lo demás, los *Dreamers* disfrutarán de las mismas características, risas y emociones de la versión PC.



Puntuación: **8.5** Notable alto

Worms World Party

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC



Compañía:	Team 17
Precio:	6.990 ptas.
Género: Inteligencia	Traducción: Sí

Objetivo: acabar con el vecino del quinto, con tu primo de Algete y con ese inglesito listillo que tanto te dio la vara en verano...

Modo de juego: elige un arma, apunta, calibra la potencia y ¡requete booouuuuum!

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de fases:	45
Modos de juego:	+400
Armas:	muchas
Violencia:	anélido rosacea

Requisitos Mínimos...
Pentium 200 MMX
32 MB de RAM
Módem 33.6 bps

+ Disfrutar de partidas multijugador con esta maravilla.
- Es igual que los demás...



DIF SON GRA JUG

El hijo secreto de Mortadelo

En este apartado os traemos algunas de las ropas que puede utilizar nuestro calvete amigo, que nos serán muy útiles para la pasarela Cibeles y para completar las misiones que el juego nos trae. ¡Tiembla Mortadelo, se te acaba el chollo!



De matón de la mafia china, muy de moda en el mundo del hampa asiático.



En Budapest, en el hotel, podremos ser como el botones Sacarino ese.



Cuando paseemos por las junglas colombianas nos probaremos el modelito guerrillero *de armas tomar*. ¡Guay!



Cuando necesitemos pasar desapercibidos, en los barrios bajos, nada mejor que la ropa de pandillero etrusco.



Si la ropa de matón en Hong Kong no es suficiente para dar el pego, nos podemos equipar con *el batín chinesco* de los secuaces de Lee Hong. *¡Aloz tles delicias!*



En la fase de práctica, la ropa de enfermero es el último grito en camuflajes.

A esta distancia si fallamos es que nuestra vocación tiene que ver con la de *Castañeros Navideños...*

Hay algunos que necesitan más plomo para que te dejen tranquilo.

Yo sé de alguien que está deseando hacer hablar al juguetito.

Hitman

Un agente secreto si...

Si te gustan los juegos con misiones donde no hay que cargarse hasta el apuntador, sino que hay que utilizar la cabeza... «Hitman» te encantará. ¡Seguro!

La acción nos lleva a las *cannes* de un agente secreto, de esos que trabajan para una agencia que no saben que existe ni las que limpian las oficinas, y que tiene más peligro que un *gorila discotequero*. Aunque no es de extrañar tanta adrenalina armada, porque nunca es del agrado de nadie tratar con *narcos*, mafiosos orientales, asesinos y demás gentes de muy mal vivir nocturno.

Lo interesante de «Hitman» es que no hay que ir metralleta en ristre y *cargarse* hasta al apuntador, sino que de vez en cuando hay que poner en funcionamiento el cerebro y enlazar pistas para resolver ciertas situaciones de un modo *civilizado*. Así, habrá momentos en los que no nos quede más remedio que robarle las ropas al enemigo y, emulando al insigne Mortadelo, nos pondremos su disfraz para pasar desapercibidos a los ojos de cámaras de seguridad y enemigos confesos. Obviamente, el donante de estos disfraces no se vendrá a razones hasta que le incrustemos un proyectil en la zona axilar a modo de amenaza.

Una vez que decidimos el plan tendremos que llevarlo a cabo lo más discretamente posible, aunque nos pida el cuerpo darle al gatillo convulsivamente. Y es que no es recomendable llamar a todos los matones del lugar para que nos hagan compañía y de paso nos quiten la poca energía de nuestro cuerpo.

Hice bien en engrasar mi metralleta.

"Creo que ya no le preocupa el jabón que tenía en los ojos".

Todo lo anterior nos lleva a afirmar que este jueguecillo, aparte de ser un excelente título de acción que satisfaría al *prota* de "Arma Letal", posee los suficientes argumentos para colocarlo en un lugar táctico muy recomendable para los más calmados. Y es que las armas con las que vamos a llevar a cabo nuestras misiones son variaditas. Sorprende el lazo, que está hecho con una cuerda de piano y nos va a servir para vaciar de aire algunos conductos. Eso sí, hay que practicar un poco porque este movimiento requiere de cierta pericia y a las primeras de cambio será difícil que nos salga.

Todo lo anterior sin olvidarnos de los tradicionales recursos de fuego y plomo tipo pistola de mano o el más ruidoso paquete bomba con el que vamos a celebrar unas fallas valencianas de altura mundial.



¡Hum!, creo que aquí se está cociendo algo.

¿Le dará tiempo a subir sin sufrir daños colaterales?

Como apunte así nuestro personaje siempre... ¡mal va!

La cuerda de piano es muy fina.

Nombre en clave 47

MAN

N UN PELO DE TONTO

En el apartado gráfico es un juego con bastante calidad en sus escenarios, que hará que nos parezca muy real lo que está pasando en pantalla. Y es que tanto nuestro personaje como los demás adversarios están dotados de unos movimiento extraordinarios que, cuando menos, trasmiten el realismo que necesita el juego –especial atención al *currado* modo de caer al suelo de los enemigos tras los impactos con nuestras armas–. El sonido está también muy logrado, sobre todo ese zumbido de las balas que nos recuerdan al desembarco de Normandía de la salvaje *peli* de Spielberg llamada "Salvar al Soldado Ryan". Lo cierto es que en un primer momento nos tiraremos al suelo buscando cobijo, aunque después nos limitaremos a mover la cabeza de un lado a otro, instintivamente, con el objetivo de esquivar el más que previsible impacto.

Seguro que en *la mili* le arrestaron por mal tirador.

¿Creéis que este es modo de llamar a un ascensor?

En fin, que «Hitman» nos hará pasar un rato pegados a nuestra pantalla intentando limpiarla de gentecilla de mal vivir con esas armas que ya pudimos ver en juegos clásicos de PC y que garantizan suficientes horas de *enchusque* como para tenernos atentos durante algunas semanas.

Ese debe ser el objetivo de este pequeño aprendiz de James Bond calvo que se ha colado de rondón en nuestros ordenador. Y lo ha conseguido sin despeinarse, por que ha sabido mezclar todo lo que parece interesante en este género de *matones & cía.* con una calidad técnica más que aceptable. Si de mayores queréis ser calvos y la sociedad os arrincona, no caigáis en los pecados de «Hitman» utilizando las cuerdas de piano como lacitos.

Angel

El modelito matón de barrio es lo que las vueve locas. ¿O será esa desértica calva?

Puntuación

Hitman — **9.0** Sobresaliente

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	EIDOS
Precio:	Por confirmar
Género: Arcade	Traducción: Sí

Objetivo: acabar con las mafias que operan por el mundo impunemente antes de que la sociedad pague por nuestra incompetencia.

Modo de juego: ser más duro e ingenioso que tus oponentes para derrotarlos sin escrúpulos.

Nº de jugadores:	1
Nº de niveles:	4
Nº de personajes:	5
Armas:	variadas
Violencia:	media

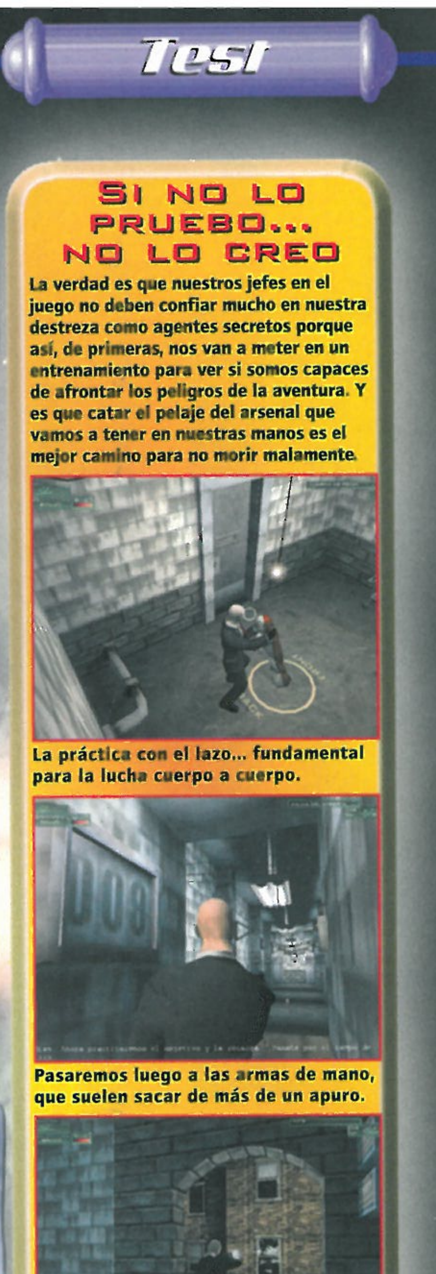
Requisitos mínimos
Pentium II 266 MHz
64 MB de RAM
Obligatorio aceleración 3D

Los gráficos, la acción, el desarrollo, la dificultad...
Necesita mucha máquina.

DIF | SON | GRA | JUG

SI NO LO PRUEBO... NO LO CREO

La verdad es que nuestros jefes en el juego no deben confiar mucho en nuestra destreza como agentes secretos porque así, de primeras, nos van a meter en un entrenamiento para ver si somos capaces de afrontar los peligros de la aventura. Y es que catar el pelaje del arsenal que vamos a tener en nuestras manos es el mejor camino para no morir malamente.



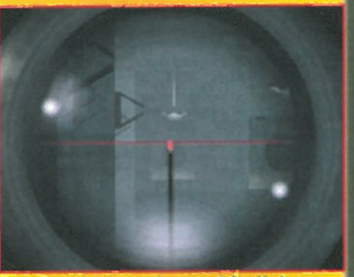
La práctica con el lazo... fundamental para la lucha cuerpo a cuerpo.

Pasaremos luego a las armas de mano, que suelen sacar de más de un apuro.

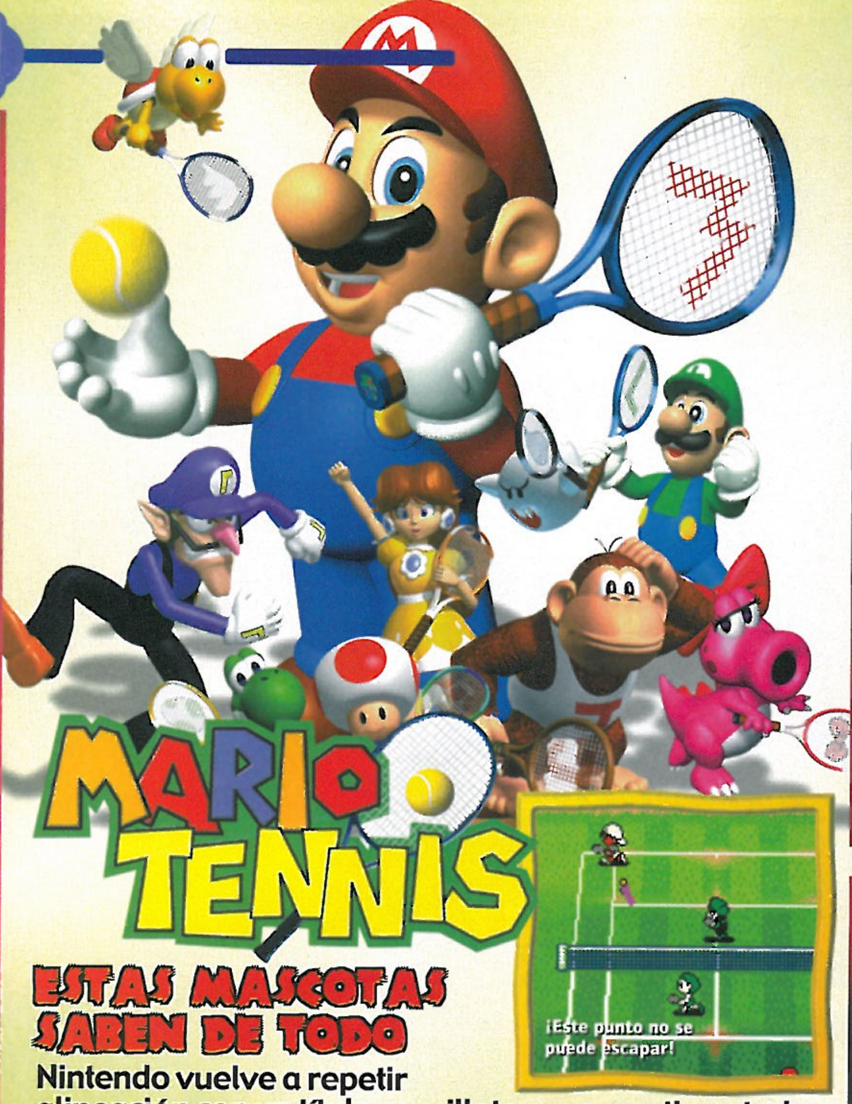


Tendremos, a continuación, una especie de falsa ciudad para practicar con los subfusiles. ¡Tañun, tañun..!

En otra galería está el famosísimo AK que nos espera para ser disparada.



Conviene que aquí, con el fusil de francotirador, gastemos algo más de munición porque es un arma mucho más difícil de controlar. ¡AHORA!



MARIO TENNIS

ESTAS MASCOTAS SABEN DE TODO

Nintendo vuelve a repetir alineación con un título sencillote pero que tiene todos los ingredientes para triunfar rotundamente. Bienvenidos a la mejor cantera de la Copa Davis...

La versión con 64 bits de este juego llegó con la carta de presentación que significa tener entre sus protagonistas a toda *la troupe* de mascotas de la casa: Mario, Luigi, Donkey Kong o Baby Mario son algunos de los personajes que se han enfundado la camiseta Nike para competir por lo más alto del *ranking* en la modalidad de tenis portátil. Y lo tienen tan claro que mantienen, como pueden, todas las opciones y modos de juego que nos enseñaron en Nintendo 64.

Para asombro de los que disfrutamos con «Mario Tennis», el trabajo de Camelot –*hacedores* de las dos versiones de «Mario Golf»– ha vuelto a ser excelente, y no solo por las mencionadas opciones, sino porque la factura general del programa es la mejor que hemos podido catar en los más de diez años que tiene de existencia Game Boy.

Y eso que hay clásicos como «Tennis» o «Top Rank Tennis» con calidad suficiente como para tumbar a dos elefantes marinos.

El caso es que «Mario Tennis» se vale de un único pilar alrededor del cual ha construido un edificio casi perfecto: el control de los tenistas. Con dos únicos botones y una serie de combinaciones podremos *arrearle* al contrario donde más duele, con dejadas, *drives* y reveses colocados en el lugar de la pista que más nos plazca. A partir de este punto, todo es *coser y cantar* porque las partidas son amenas, divertidas y, sobre todo, largas porque nos obligan a aprender y mejorar en nuestras técnicas de golpeo. Lo demás *está chupao*...

«Mario Tennis» es de esos títulos diseñados para llevar de día o de noche, de excursión o a la discoteca, para amenizar un rato de ocio donde nos van a enseñar a darle a la bola mientras competimos por un gran trofeo. El mejor de la historia...

José Luis

¡Este punto no se puede escapar!

El bar es un lugar socorrido tras el partido.



Los partidos de dobles son una locura total.

Los golpes definitivos son muy difíciles.

LA ACADEMIA

El modo aventura es bastante original y en él desempeñamos el papel de joven promesa que intenta abrirse paso en el mundo profesional. A continuación os describimos los primeros pasos de una estrella llamada J&C...

Nos reciben



Nada más llegar a la academia nos recibe un profesor con un semblante muy risueño –debe ser que no confía en nuestra calidad–.

Nos inscriben



Acto seguido nos dirigimos a la recepción, donde toman nota de nuestros datos personales. Juegos & Cía., 13 Rue del Percebe...

Nos enseñan las instalaciones



En un breve recorrido conoceremos todas las instalaciones... que si cafetería, que si gimnasio *power*...

Llegamos al albergue



El profesor nos indica que el albergue será el lugar de descanso, donde tenemos una habitación compartida.

Nos presentan a nuestro *compi*



Con una sonrisa de oreja a oreja, el profesor nos deja en la habitación y nos presenta a nuestro colega de raquetazos.

Nos vamos al bar

Como la conversación con nuestro *compi* es un poco pesada, salimos del albergue y nos vamos al bar, a tomar coca-colas.

Vamos a las pistas



Cuando ya hemos dormido a las chicas del lugar con nuestros chistes, salimos a las pistas para ver qué hacen los jóvenes tenistas.

Retamos a alguien



Como en orgullo no nos gana nadie, *picamos* a un chaval y aceptamos su reto: colar la bola en los saques en los cuadrados...

Aplicamos los puntos al *ranking*



Una vez que hemos vencido en el desafío, cogemos los puntos y los aplicamos sobre nuestro jugador. ¡Vamos bien!

LOS JUEGOS

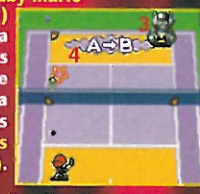
En «Mario Tennis» también hay un modo donde cada personaje tiene un pequeño pasatiempo que debemos completar y que nos sirve de eficaz entrenamiento para perfeccionar nuestra técnica de juego.

Luigi



Tan sencillo como coger la bola que nos manda la máquina (1) y arrearle a la estrella (2). ¡A por el récord!

Baby Mario



La máquina (3) nos manda la pelota y nosotros tenemos que devolverla pulsando los botones que nos indica (4).

Donkey Kong





Útil ejercicio donde aprenderemos a dar golpes altos (5) y bajos (6). Obviamente el objetivo es darle a las bananas...

TRANSFER PAK

Al igual que los Pokémon –edición azul, roja y amarilla– o «Mario Golf», este cartucho permite exportar los datos de nuestros jugadores a *las tripas* de Nintendo 64 para disfrutar de nuestros logros. Así amortizaremos *las pelas* que vale, ¿no?...

Sólo hay que entrar en el menú de opciones, donde se gestionan las tres partidas que podemos guardar, y seleccionar la opción de comunicación con Nintendo 64...

Lo demás lo hace sola la consolita.

Mario Tennis

Puntuación: **9.2** Sobresaliente

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Nintendo
Precio: 5.990 Ptas.
Género: Deportivo
Traducción: NO

Objetivo: hacer realidad el deseo de nuestro padre de ser rico y el nuestro de acabar siendo unos bestias en el control de la raqueta.

Modo de juego: agarra tu raqueta Dunlop con fuerza y pégale a eso que viene tan rápido.

Nº de jugadores:	1
Nº de Personajes:	12
Nº de Pistas:	4
Modo aventura:	Sí
Violencia:	sobre tierra

Compatible con... Transfer Pak

- Acabar como número uno del *ranking* es divertidísimo.
- No está traducido al español.





"Como te pille me voy a hacer pisto de ratón enano".

La pantalla partida resulta molesta.

Modo empírico de comprobar que las bombas explotan.

Hay objetos que servirán como trampas.

TOM and JERRY EN PORRAZOS A DIESTRO Y SINIESTRO

FANTASÍAS ANIMADAS DE AYER Y DE HOY

La eterna caza del gato al ratón, o Tom frente a Jerry, sacuden nuestra PSX a ritmo de frenéticas carreras y divertidos mamporros.

Los archifamosos Tom y Jerry protagonizan su primera historia en PlayStation tras dejarnos completamente alucinados con un *cartuchito* para Game Boy Color. En «Tom and Jerry: porrazos a diestro y siniestro», nuestro cometido principal será, al igual que en la serie televisiva, hacerle la vida imposible al malvado gato Tom. A diferencia de la edición de Game Boy Color, el modo de juego utiliza en todo momento el formato de pantalla partida al estilo del mítico «Spy vs. Spy». Visualmente no estamos ante un título muy espectacular pues, si bien todo está en 3D, jugar sólo en media pantalla reduce el espectáculo y muchos detalles acaban por pasar desapercibidos. Aunque lo que termina minando la moral de cualquiera es que el escenario no variará durante todo el juego y las únicas novedades vendrán en forma de nuevas trampas, armas y habitaciones que se irán abriendo según derrotemos a Tom.

También podremos utilizar la nevera para atacar a Tom.

El único objetivo de este título es evitar las trampas que nos va poniendo Tom y *zurrarle cuando nos cargue las alforjas*. Para la *bendita labor repartidora* contamos con diferentes armas y trampas que debemos colocar sabiamente para minar su barra de energía. En otros casos, nuestra misión fundamental consiste en utilizar a otros personajes de la serie de televisión para ganar la partida.

La cosa mejora algo, e incluso puede resultar bastante divertida, en el modo de dos jugadores; pero la monotonía del objetivo y no poder disfrutar de otros escenarios pesa demasiado por lo que terminaremos apagando la consola y prefiriendo la divertida serie de televisión de *toa la vida*.

Una gran idea que se ha quedado limitada por las pocas opciones que presenta. Y es que no es nada fácil trasladar el espíritu de un *cartoon*.

Nacho



¡Pleno! El gatobolo ha sido alcanzado al primer intento.



En pantalla aparecen los botones necesarios para usar objetos.



Algunos objetos permiten recuperar vida.

OBJETOS DE MANO



Si logramos golpear a Tom con el cazo sopero podremos dejarle *empanao* un buen rato. La pena es que tenga el mango tan corto.



Con la sartén casi nunca fallaremos, pero golpear con ella puede llevarnos segundos o minutos. ¡Es muy lenta!



A paraguazos haremos entender a Tom que le conviene más dejarnos tranquilos. Posee gran longitud de alcance y es muy, muy rápido...

OBJETOS LANZADOS



Lanzar la botella de leche tiene dos cosas buenas: la primera es que si fallamos dejará un charco y la segunda que es muy difícil fallar.



El pastel es el arma perfecta para humillar al *plasta* de Tom. Su defecto es que requiere demasiado tiempo para prepararse y lanzarla.



El yunque es peligroso de verdad y resulta gracioso ver a Jerry manejar este bicho de más de 20 kg. Resulta lento a más no poder.

OBJETOS CAÍDOS



¡Mucho ojo cuando nos acerquemos a la bomba! Si no vamos con cuidado podemos saltar por los aires y eso... muy bueno que digamos no es.



Para coger el pastel de gelatina debemos ir de puntillas, para no resbalar, agacharnos y después lanzárselo en *tó los morros* a Tom.



Especialmente útil será dejar la piel de plátano en medio de una puerta. Así el incauto de Tom se *esmorrará* contra el suelo. ¡Uuuuy!

Puntuación

Tom y Jerry en Porrazos a Diestro y Siniestro

5.6 Suficiente

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Ubi Soft
Precio: 6.990 ptas.
Género: Arcade
Traducción: Sí

Objetivo: intentar por las malas que Tom no nos haga la vida imposible –jamás batalla campal tan devastadora tuvo escenario tan doméstico–.

Modo de juego: coge un objeto contundente y para mayor gloria roedora... ¡zumba!

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de niveles:	15
Nº de personajes:	4
Armas:	cacharrería
Violencia:	doméstica

Compatible con...
Dual Shock
Memory Card

Poder emular la divertida serie de televisión.
Los niveles no cambian.

DIF SON GRA JUG


Mediante un original sistema podremos probar que tal funcionan las atracciones.



Las montañas rusas de agua son las que más gustan. ¡A mojarse!

Las cámaras son increíbles y podemos girarlas, acercarlas, alegarlas, estrujarlas...

¡Vajenme de aquí que la echo!

Si queremos ganar más pasta que Bill Gates tendremos que saber lo que el público quiere.

Construye una montaña rusa



Lo primero que debemos hacer es seleccionar la opción que nos permite **edificar (1)**, a continuación seleccionamos el **menú atracciones (2)** y después elegimos cuál deseamos. En este caso es una **montaña rusa (3)**.



Después de elegir el lugar donde la vamos a construir, tenemos que crear una **entrada (4)** y una **salida (5)** que tengan acceso a un paseo o acera del parque. De no existir, nadie podrá entrar en la montaña rusa.



Ahora llega lo más difícil: construir los raíles y las vigas que llevarán a las vagonetas hacia una espectacular caída. Tendremos que utilizar las distintas **herramientas (6)** que os detallamos...

- Ideal para construir raíles de nuestra montaña rusa.
- *Loopings* sin necesidad de mojarnos en la altura.
- Pincha aquí y podrás subir y bajar las vigas para crear desniveles.
- Con esto creamos un *looping* pero con una altura exacta.
- Para girar las vías hacia el lado que desees. Run, run...
- Si quieres inclinar a un lado los raíles pincha aquí.
- Con esto cambiarás las vigas de lugar... para enmendar errores.
- Para colocar más vigas y obtener más seguridad.
- Elimina un tramo del raíl con solo *cliquear* en esta opción.
- Para eliminar cualquier viga que nos moleste. Dicho y hecho.

¿Es normal que la montaña rusa se pare aquí?

La famosa saga de Bullfrog -y ahora Electronic Arts- nos devuelve la vieja idea pero renovada con algunas mejoras que se dejaron en el tintero el año pasado. A ver qué tal lo han hecho...

Cuando la primera de sus versiones vio la luz allá por el 94, muchos fuimos los *enchuscados* del mundo que nos aferramos a la gran idea que nos ofrecía al convertirnos en dueños, constructores, arquitectos y gestores de nuestro propio parque de atracciones. Aquello se llamaba «Theme Park» a secas y los formatos que visitó atendían al nombre de Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo, PC, 3DO, Saturn y la eterna PlayStation. Evidentemente por aquel entonces ninguna empresa tenía el poder tecnológico de ahora pero al fin y al cabo lo que nos interesaba tenía más de idea original que de espectáculo pirotécnico. Bullfrog había dado en el clavo.

Y es que la cosa es tan simple como que tenemos que crear un parque de atracciones y gestionarlo a base de hacer contratos o subiendo o bajando los precios de las patatas fritas, hamburguesas y coca-colas.

Sí, ya sabemos que esto mismo lo pudimos hacer el año pasado cuando resurgió de sus cenizas «Theme Park» para apellidarse *World* y acudir en un completo 3D a nuestros hogares pero... si la idea funciona y divierte ¿por qué van a cambiarla?

Bullfrog nos regala el reto de fabricar la zona recreativa más grande en el paisaje que queramos de Land of Invention, Polar Zone y Arabian Nights. Lo mejor, sin duda, es que se han incluido retos que debemos resolver y que pocas veces cambian: expandir nuestro parque hacia zonas de la periferia deshabitadas y llevar nuestras cuentas siempre con un gran margen de beneficio.

Pero en lo que más disfrutaremos será probando las atracciones que nosotros mismos pongamos en marcha, ya que una vez construida, «Theme Park Inc» nos dará la oportunidad de subirnos y sentir las mismas emociones que los visitantes. Eso sí, rezaremos un poquito mientras subimos y bajamos porque, la verdad, no confiamos mucho en nuestro ingeniero jefe del proyecto.

Podremos crear auténticas locuras con los raíles.

Cuando algo falla, lo mejor es llamar a Pepe Gotera.

Para que todo este *cotarro* no sea un caos, tendremos que estar muy atentos a nuestro correo electrónico, que nos ayudará a tener controlado todo el parque mediante avisos. De esta forma podremos estar informados de lo que le gusta, o no, a la gente, de si los empleados que contratamos con toda la ilusión del mundo son más vagos que nuestro *maquetador jefe*, y si nuestras atracciones se han averiado o están a punto de hacerlo.

A partir de ahora utilizaremos mucho más el lema: ¡ven al parque!, ya que con tanta diversión lo único que nos importará es crear y crear atracciones por todo el mundo hasta que hayamos disfrutado de todas las experiencias posibles. ¡Que esto no marea!

Gustavo





La mirilla verde nos indica que tenemos al enemigo a tiro y bien centradito.

¡Cielo Santo esta chica está ardiendo! ¿qué puede apagar su fuego... quizás la sangre de sus enemigos?

No podía faltar la continuación de una de las aventuras más interesantes y estresantes del año pasado, lástima que los cambios no sean tan interesantes como debieran...

EL INVENTARIO MÁGICO

Uno de los mejores detalles de «Fear Effect 2: Retro Helix» es lo cómodo que resulta moverse por el inventario. Para cambiar de arma, utilizar un objeto o salvar la partida, sólo tenemos que elegir en la parte inferior de la pantalla la opción deseada.

Al pulsar el botón cuadrado los objetos de nuestro inventario se desplazarán hacia la izquierda. Las armas estarán siempre en esta dirección, así que es la mejor forma para usar cualquiera de ellas.

Para cargar cualquier objeto o arma debemos haberlo elegido previamente en el menú inferior. Una vez seleccionado, presiona el triángulo y se cargará automáticamente. De este modo podemos realizar varias cargas a un tiempo.

El botón de acción será, como no, el pulsador X. Dependiendo si llevamos un arma o un objeto, podremos usarlos continuamente o de vez en cuando, según requiera la ocasión.

El botón círculo sirve para mover los objetos del inventario hacia la derecha. En este sentido primero iremos encontrando los objetos que hayamos recogido y el teléfono móvil.

EL PRINCIPIO DE UN

Estamos ante el típico ejemplo académico que nos ponen los profesores para explicar la relación causa efecto: "juego novedoso y divertido que se pone a la venta, triunfa y al año siguiente... segunda parte *al canto* con nuevos niveles y gráficos algo más *maqueaditos*". Pues señores, «Fear Effect 2: Retro Helix» cumple esta ley *al pie de la letra*.

Uno de los detalles gratamente destacables de «Fear Effect» era, sin duda, su magistral ambientación. Kronos supo mezclar sabiamente la apariencia visual de un *anime* con ese estilo frío, agobiante y tenebroso marca "Blade Runner"; todo ello convenientemente enmarcado en unos escenarios en FMV –*full motion video*– de lo más interactivos con personajes completamente poligonales.

La visión de las ratas impacta de veras.

La mirada de Rain Quin engancha... no podrás quitar la vista de sus dulces ojos.

Estaba claro que una fórmula tan atractiva era susceptible de ser exprimida, al menos, una segunda vez, y Kronos *no se ha cortado un pelo para darle vidilla a la caja registradora*. Tampoco queremos decir que todo siga igual, se han optimizado los tiempos de carga, los escenarios son algo más nítidos y las animaciones de los personajes y enemigos son mucho más suaves y reales. Pero en general, los cambios efectuados no son, ni muy importantes ni muy espectaculares.

La acción de «Fear Effect 2: Retro Helix» se sitúa unos años antes de los sucesos de la primera parte. La principal fuerza que nos impulsa a



Las escenas cinematográficas son excelentes y abundantes.

Hana y Rain se entienden a la perfección.

Para sobrevivir rodeada de enemigos, hacen falta *agallas y muchas tablas*.

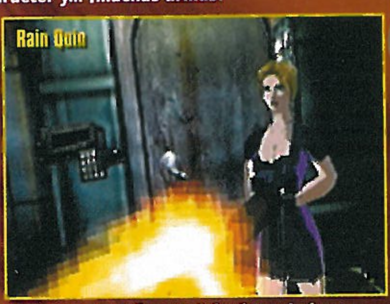
DOS HEROÍNAS MUY SEXYS

En «Fear Effect 2: Retro Helix» es posible manejar un total de cuatro personajes para todas las misiones disponibles. Sin embargo, el mayor atractivo del asunto será meternos en la piel de las dos heroínas: tienen sensualidad, carácter y... ¡muchas armas!



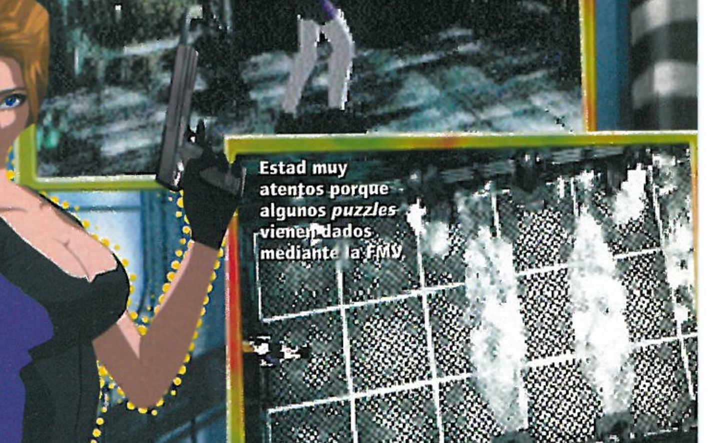
Hana Tsu-Vachel

La protagonista de la primera edición vuelve a la carga con curvas remodeladas y recién asfaltadas, amén de unos modelitos que ya quisiera Lara Croft. Es la líder de todas las misiones de «Fear Effect 2: Retro Helix».



Rain Quin

Su oscuro pasado nos dejará con la boca abierta. Acompaña a Hana en sus misiones y está especializada en componentes electrónicos. Sin duda la rubia del grupo, pero de tonta ni un pelo, que va depilada.



Una de las especialidades de la chica es su inimitable *flambeado de Rain*. ¡Muy hecho!



Estad muy atentos porque algunos *puzzles* vienen dados mediante la FMV.

ffect 2

RETRO HELIX

a GRAN AMISTAD...

«Fear Effect 2: Retro Helix» no está exento de imágenes fuertecitas...

... de todo tipo, aunque desagradan bastante más las violentas.

agarrarnos al mando sigue siendo sin duda sus dos bellas y sexys protagonistas. Paladinas del carisma, el trabajo en equipo, la lealtad a ultranza y la lencería fina, además saben defenderse de todo tipo de armas a la perfección... ¡unas angelitas que no han roto un plato vamos! El factor clave del juego sigue siendo la imparable y espectacular acción de la que hace gala. Desde el principio contaremos con un armamento que ya querrían para sí *los del S.W.A.T.*; y qué decir de lo enemigos, como a nosotros nos gustan, nada de simples monigotes que disparan cuando *les hacemos pupa*. Los muy listos saben cómo sacarse las *sandías del fuego* en todo momento y ponernos en *aprietos apretaos*.

El infierno, y lo que nos puede hace amar u odiar a este juego, viene por cuenta de los *puzzles*. Parécenos que Kronos ha ideado unos rompecabezas muy interesantes, sí, pero en ocasiones demasiado difíciles; creemos que se han pasado *tres pueblos*, ya que hasta el detalle más nimio puede convertirse en esa pista que nos abra la puerta fantástica o nos salve la vida.

«Fear Effect 2: Retro Helix» es una buena aventura, pero poco original en su concepto. Divertida si nos fascinan retos como resolver *puzzles* ilógicos o *disparar más que el dedo del Eastwood*, pero desgraciadamente estamos ante el típico *más de lo mismo*.

Nacho

Puntuación

Fear Effect 2 Retro Helix — **7.6** Notable

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Kronos
Precio:	7.990
Género: Aventura	Traducción: Sí

Objetivo: cumplir con éxito distintas misiones en diferentes localizaciones del mundo y descubrir el secreto que esconde Rain.

Modo de juego: dispara a todo lo que se mueva y mucho cuidadito con saltarse los *puzzles*.

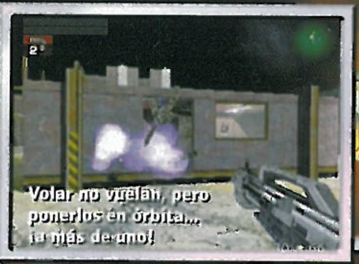
Nº de jugadores:	1
Nº de presonajes:	4
Nº de fases:	5
Armas:	ellas
Violencia:	bastante gore

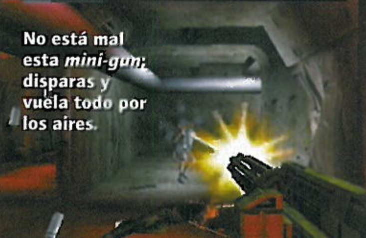
Compatible con...
Memory Card
Dual Shock

Las protagonistas.
Los *puzzles* son IMPOSIBLES.
Es más de lo mismo.

DIF SON GRA JUG


Si éste se nos escapa, mejor nos dedicamos al parchís


Volar no vuelan, pero ponerlos en órbita... ¡a más de uno!


No está mal esta *mini-gun*: disparas y vuela todo por los aires.

Este trabuco de principios de siglo más bien parece una trompeta futbolera.

Un multijugador muy limitado

Hasta cuatro jugadores pueden disfrutar de unas batallitas a pantalla partida. Para que esto ocurra, el multitap será necesario. Así que a dejarse los *duros* tocan...

Los enemigos a elegir son los que hemos abierto previamente en las fases del modo Historia del Juego.

TIME SPLITTERS

¡PLOMO SIN CONSAGRAR!

Tiros y más tiros es la receta de «Time Splitters», un jueguecillo que sin hacer mucho ruido pero a *base de nuezazos* se ha convertido en uno de los mejores arcades de acción para PlayStation2.

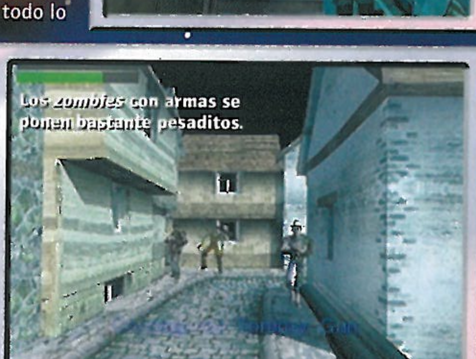
Otro juego *a la Quake* llega a PlayStation2 tras el buen sabor de boca dejado por «Unreal Tournament»; y aunque «Time Splitters» no es lo que se dice un gran título, logra con creces el objetivo para el que fue concebido: divertir. Eidos ha encargado a Free Radical Design un arcade 3D *alviatensiones que supure acción por todos sus poros*: y es que no tendremos un momento de respiro –tampoco lo vamos querer–. Esa ha sido, sin duda, la razón que nos ha *emocionado los dedos* de «Time Splitters»; su acción sin complicaciones, o lo que es lo mismo, tiros y más tiros.

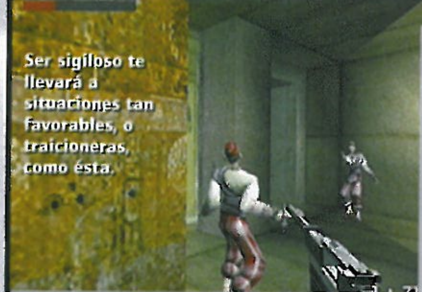
Lo que ya no nos ha entusiasmado tanto es comprobar el escaso aprovechamiento de la potencia de la consola. No se exprimen sus posibilidades ni por asomo, y es una auténtica pena porque el planteamiento del que se ha dotado al juego resulta muy espectacular.

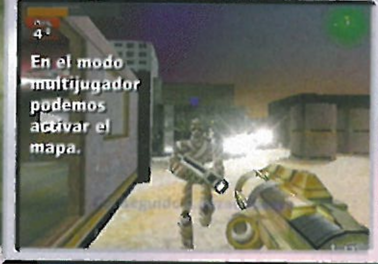
Por otra parte la ambientación está muy conseguida debido al ideal uso de las luces y sombras en todos los rincones de unos escenarios realmente cuantiosos y variados. Los enemigos a los que nos enfrentaremos cumplen perfectamente con su cometido: son grandotes, estilo *armario tres cuerpos*, y se diferencian bastante entre sí, o sea que no se han limitado a *travestirlos con peluca y bigote*. A pesar de cierta simpleza visual, se agradece que los gráficos en ningún momento se ralenticen, por muchas explosiones y efectos de luces que se sucedan en pantalla a la vez. «Time Splitters» se desarrolla en diferentes épocas y países, pero el enemigo más poderoso al que tendremos que darle *cañita de la buena*, será una raza alienígena dispuesta a invadir el planeta Tierra. Nuestro objetivo real será llegar hasta un punto determinado del escenario *limpiando* todo lo que se nos ponga por delante, recoger un objeto y llevarlo hasta el principio de la fase sin que acaben con nosotros. Para salir airosos del desafío disponemos de un arsenal gigantesco de armas, de ésas que hacen *mucha pupa*, que usaremos generosamente contra los múltiples enemigos que nos *abordarán* por el camino. Según resolvamos los objetivos que nos encomienda la máquina, abriremos nuevos escenarios y sacaremos personajes escondidos para utilizar en el modo multijugador que, dicho sea de paso, es bastante limitado. Si queremos jugar cuatro amiguetes... ¡a comprarse el *bendito* Multi Tap! Divertido y con una dificultad altita, los defectos de «Time Splitters» residen en su simpleza visual, lo corto de sus nueve fases disponibles y un control que se hace complicado al principio. *P'a pegá* tiros sin ton ni son.

Nacho


Los enemigos pueden dispararnos desde cualquier lugar...


Los *zombies* con armas se ponen bastante pesaditos.


Ser sigiloso te llevará a situaciones tan favorables, o traicioneras, como esta.


En el modo multijugador podemos activar el mapa.

Puntuación

Time Splitters — **7.8** Notable

PSX · **PS2** · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Free Radical Design
Precio: 10.990 Ptas.
Género: Arcade 3D
Traducción: Sí

Objetivo: acabar, a través de las diferentes épocas, con todos los Time Splitters. Para ello contaremos con un arsenal de armas alucinante.

Modo de juego: avanzar, disparar, avanzar, disparar, coger un objeto, disparar y... ¡a correr!

Nº de jugadores:	1, 2 ó 4
Nº de fases:	9
Nº de personajes:	18
Armas:	¡la tira!
Violencia:	intemporal

Compatible con... Memory Card 8MB, Multi Tap

Las armas y enemigos.
El control, tiene pocas fases y es muy difícil.



Épocas Diferentes

Uno de los detalles más importantes en «Time Splitters» es la variedad de fases disponibles. Aunque el desarrollo sea el mismo, los escenarios, enemigos y armas cambian completamente dependiendo de la época.

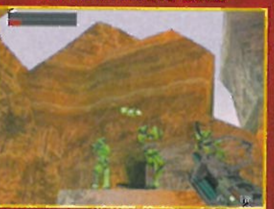
PUEBLO AÑO 1950


Este capítulo de «Time Splitters» se desarrolla en una villa cercana a la costa. Los enemigos son *zombies* a lo «Resident Evil» y las armas son escopetas o rifles de lo más rústico y pintoresco.

CLOACAS AÑO 2005


Una de las fases más divertidas y difíciles de «Time Splitters» es la de las cloacas. Gran surtido de enemigos y un arsenal apabullante donde cabría destacar el insuperable lanzamisiles y la *mini-gun*.

PLANETA X AÑO 2020


Estamos en tierra inhóspita y con cientos de alienígenas *pisándonos las chanclas*. Nuestro armamento consiste básicamente en pistolas y rifles de rayos de plasma muy, pero que muy, poderosos. ¡Pañum!

¡Que se nos ha *desnucao*! Y allí no hay Samur.

A este medio cuerpo le falta algo.

La acción es tan salvaje que acabaremos jugando intuitivamente.

Cada personaje posee un golpe especial.

SPAWN

In The Demon's Hand

Guerreros sin bendecir

Una de las sorpresas más gratas que nos hemos encontrado este mes ha sido este título que nos ha regalado la acción que faltaba en nuestras vidas.

Tanto si conoces la historia de este peculiar héroe como si no, tienes que probar esta maravilla que nos ha cautivado hasta tal punto que nos estamos planteando indagar en su vida de adalid temerario. Y es que viendo quién está detrás del asunto no nos extraña lo más mínimo este vendaval de juego. Capcom, una vez más, nos demuestra que sabe muy bien lo que hace cuando empieza a programar.

El juego en sí es un arcade de lucha que nos invita a descubrir escenarios plagados de habitaciones con la única excusa de acabar con el *master* o jefe final que allí habita. Pero no penséis que el empeño va a resultar fácil; Capcom ha decidido complicarnos la vida dotando a estos *boss* de una poderosa escolta formada por decenas de esbirros que intentarán acabar con nuestra existencia usando toda suerte de malas artes.



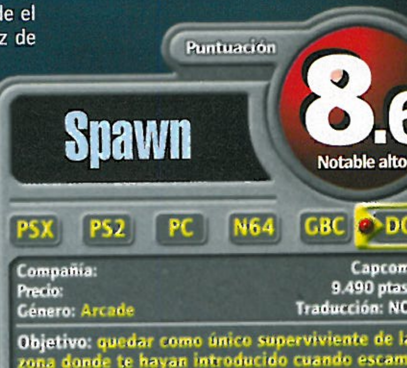
Para apuntar podremos usar esta cámara.

Cuando encendimos nuestra Dreamcast y nos pusimos *al tajo* en la primera partida, si hemos de ser sinceros, no nos enteramos de nada. La lluvia de balazos y *mamporros* que llegaba de todas partes nos tuvo, primero, desconcertados y al segundo siguiente besando el frío suelo con un balazo incrustado en el cuerpo; ¡como para pensar en ponernos de pie y pelear para sobrevivir! Pero en cuanto nos serenamos y recordamos nuestro pasado de soberbios jugadores no tardamos ni un *pis pas en cogerle el tranquillo*. Y mira que había personajes contra los que combatir, 36 *ná menos*, y escenarios que recorrer con alegría, 18 *p'al cuerpo*, pero estábamos embargados de emoción. Nos encontramos de todo lo encontrable: bosques oscuros con más lobos que pájaros y hasta laberintos donde el más listo de los minotauros sería capaz de perderse. Cada escenario albergaba *items* escondidos en cajas, bidones o piedras, que nos daban velocidad y resistencia. Incluso de vez en cuando aparecía un arma útil que usar contra el monstruo más *vacaburro* sin tener que acudir al tenedor.

A pesar de contar con varios modos multijugador, se echa en falta la posibilidad de conectar nuestra consola a la red para darle una paliza a cualquier *terráqueo vacilón*. Por esta vez tendremos que conformarnos con conectar cuatro mandos a sus correspondientes puertos y atizar a nuestros amigos o familiares con todo lo que tengamos a mano, ya sea sólido, corrosivo o incluso fotoeléctrico... Y si hubiere duda, crear un grupo para demostrarle a ese amasijo de cables y *chips* quién es el que manda.

Sus recargados escenarios y efectos luminosos le dotan de una calidad gráfica sin precedentes, y la increíble jugabilidad que ha demostrado le convierten en imprescindible para los amantes de los combates bonitos y rápidos. ¡Menudo *es el Spawn este*!

Gustavo



El modo de cuatro *players* es de lo mejorcito.

Tres tipos de luchadores

Para que podamos elegir nuestro peculiar modo de lucha, Capcom nos ofrece la posibilidad de combatir a base de: mamporros, proyectiles, o... ¡agilidad!

Armados hasta los dientes

Existen dos tipos de combatientes de esta especie, los que utilizan armas de fuego y los que se sirven de la magia para luchar.



El *prota* del juego optará por acribillar a balazos a todo el que se interponga en su camino, pero también se servirá de sus cadenas para ensartar a sus enemigos. No es violento... es así.



A diferencia de nuestro héroe, este singular *mediometro* tiene como arma principal la magia. Es capaz de convocar a las fuerzas del trueno, el fuego o el veneno sin despeinarse. Él también es así.

Los saltarines

Estos guerreros basan su estrategia en la velocidad y agilidad de sus movimientos y saltos. Unos usan armas blancas y otros proyectiles.



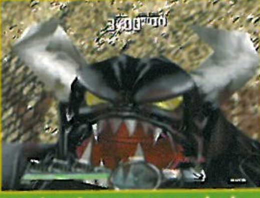
Esta bella combatiente concentra toda su fuerza en una lanza que utiliza con suma destreza. Es rápida, bella y nada fácil; como le pidas el número de móvil te asestará un #$#3 que te dejará fino.



Con guerreras como esta da gusto luchar, y es que además de su agilidad y rapidez es capaz de lanzar un *peacho* rayo de luz con potencia suficiente para dejarnos más *sonaos* que un bafle discoteca.

Los brutos

Sobran las palabras cuando uno de estos *borricoides* se cruza en nuestro camino y sus músculos se tensan ante nosotros.



Esta bestia *negra y zurda* de más de dos metros de eslora utiliza sus puños enguantados en pinchos como arma letal. Como te plante un *zurdazo* vete olvidando de tener vida social en unos cuantos meses.



A este le va el fuego y las Fallas valencianas en Marzo. También posee la suficiente técnica como para blandir su lanza con tal estilo que no nos quedará posibilidad alguna de volver a respirar. ¡Animal!

Spawn

Puntuación: **8.6** Notable alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Capcom
Precio:	9.490 ptas.
Género: Arcade	Traducción: NO

Objetivo: quedar como único superviviente de la zona donde te hayan introducido cuando escampe la lluvia de balazos.

Modo de juego: dispara, golpea y si se levanta vuelve a disparar y a golpear.

Nº de jugadores:	1, 2 ó 4
Nº de personajes:	36
Nº de fases:	18
Armas:	de todo tipo
Violencia:	cómic-a

Compatible con...
Visual Memory
Rumble Pack

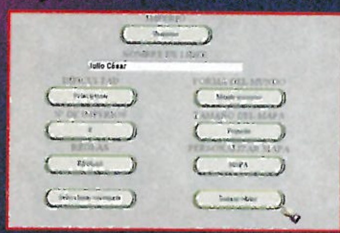
La acción, las armas, los escenarios, los personajes...

Es algo caótico.

DIF SON GRA JUG

Editor de Mapas

Antes de *ponerle nuestras zarpas encima*, tendremos que iniciar una nueva partida y, pacientemente, configurar todos los parámetros. Luego seleccionamos *Lanzar Editor*.



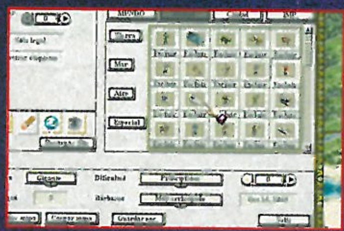
Lo siguiente será inventarnos el tipo de suelo deseado. Activision nos ha preparado una paleta muy completa, con todo tipo de opciones para satisfacer los gustos más exigentes. .



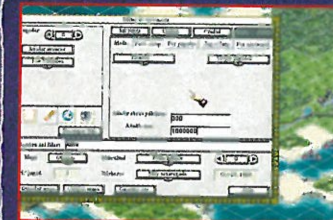
Ahora llega el turno de ubicar cada cosa en su justo sitio, así iremos emplazando infraestructuras, edificios y demás complementos para darle *vidilla* al escenario.



Y puesto el escenario faltan los actuantes; podremos elegir de entre más de 100 unidades y vehículos.



Llegamos al momento de ajustar parámetros de nuestro mapa como: agresividad del rival, cantidad de oro con la que comenzaremos...



Tan sólo nos resta salvar la partida y lanzar nuestro desafío sobre el hatajo de temerarios que quieran penetrar en nuestro terreno. ¡A triunfar!





Mediante esta pequeña ventana nos asomaremos a los combates.

El mini-mapa nos informa de los sucesos producidos en otros lugares.

CALL TO POWER II

Estrategia en Estado Puro

Para muchos es uno de los mejores, y más completos, juegos de estrategia que se hayan creado jamás; para otros no pasa de ser un título aburrido y lento que lo único que provoca es una leve sensación de *amodorramiento*.

Con este título llega la consagración de una de las más famosas trilogías que Activision haya creado jamás. Nuestro objetivo será manejar todas las civilizaciones que han existido, existen y existirán; el mismísimo Napoleón mataría por *echarle el guante* a este juego. «Call to Power II» no os dejará indiferente, de eso podéis estar seguros, nada más echarle un vistazo resulta obvio que estamos ante un juego que, lejos de pasar desapercibido, está predestinado a despertar sentimientos de *amor desaforado u odio visceral hasta la nausea*.

Se trata de uno de esos programas desarrollados para satisfacer las necesidades de un público muy selecto, que gusta de la dinámica de los juegos de estrategia por turnos; o lo que es lo mismo, *primero te toca a ti y luego, aparta, que voy yo*.

Con cada nueva partida aparecerá la opción tutorial.

Controlaremos todo tipo de personajes pasados, presentes y futuros y nuestra misión será guiarlos por el tiempo en pos de conseguir desarrollar la mejor tecnología del planeta. Entre las posibilidades que encierra, se da la original circunstancia de poder enfrentar en un mismo escenario, burlando el natural curso de la historia y siempre que seleccionemos un escenario y no una misión, a personajes de épocas tan dispares y alejadas como Toro Sentado y William Wallace. ¡Mítica confrontación! Pero esta facilidad sólo será aplicable a los jefes, puesto que las unidades con las que combatiremos se amoldarán perfectamente a la edad en la que nos encontremos; de otra forma sería un caos total.



Las ciudades tienen más opciones que un móvil.

Sin duda alguna lo que más nos ha llamado la atención de este programa ha sido la gran cantidad de cambios, indudablemente para mejor, que los programadores han introducido con respecto al anterior programa. De esta forma contaremos con



Podemos elegir entre dos formas de juego: ***viva la vida***, o misión con fin determinado.



Contamos con unidades aéreas, marítimas y terrestres. ¡Y hasta la fiel Legión Española!

Se puede comenzar una partida en el año cero y acabarla en el 6000. ¡Cuánto tiempo!

Activision ha preparado un *interfaz* muy intuitivo y de fácil acceso.

El programa abarca más de 6500 años de historia...

Hay decenas de opciones para hacer prosperar una ciudad.

el sistema diplomático más completo que hayamos visto. Entre otras posibilidades, nos permitirá crear alianzas, conflictos o, si lo deseamos, pedir ayuda a un estado vecino sin necesidad de tener que devolverle el favor. Otra cosa a destacar es lo bien que se ha calibrado la inteligencia de la máquina a la hora de negociar con nuestros políticos; jamás aceptarán un tratado que les perjudique o que les haga *quedar como tontos*. Vamos, que sería más fácil pactar con el mismísimo Bush aunque sostuviera un misil en una mano y una silla eléctrica en la otra.

Además, se ha mejorado sensiblemente la cantidad de unidades, edificios, opciones del editor de mapas; y, sobretodo, se han realizado notables cambios en el *interfaz*: ahora es mucho más intuitivo y fácil de manejar. Para conseguirlo se ha optado por un modelo de pestañas para cada opción. Esto elimina el tradicional sistema integrador de todos los comandos en la barra de herramientas ubicada en la parte superior de la pantalla.

«Call to Power II» será catalogado por muchos como el mejor juego o, al menos, el más completo que jamás se haya programado, hablando en términos de estrategia; por el contrario, para otros muchos no dejará de ser un juego apañadito y con un sistema de lucha y control bastante lioso. La verdad es que razones no les faltarán a unos y otros, y ya se sabe... sobre gustos no hay nada escrito.

Gustavo

Administración de Ciudades

Para que nuestra ciudad se convierta en la envidia del planeta, y esté bien controlada en todo momento, tendremos que poner especial énfasis en ejercer una buena administración. Si queréis saber cómo lo hacen los estrategas de raza... ahí va esto.

Lo primero es contratar un alcalde y darle un cometido (1), en este caso atacar.

Lo siguiente es ver si la producción va bien o si necesita de algunos retoques (2).

Si deseamos saber más sobre la buena marcha de la ciudad, tan sólo debemos consultar las pestañas (3), habilitadas para favorecer el control del juego.

Esta es la zona que nos indica cuál va a ser el nuevo adelanto tecnológico (4)... y decidimos si lo queremos o no.

Si queremos construir o ver qué nos aconseja sobre un particular la propia máquina, pulsaremos aquí (5).

Call to Power II

Puntuación: 8.0 Notable alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Activision
Precio: 7.995 ptas.
Género: Estrategia
Traducción: Sí

Objetivo: hacer progresar la tecnología de tu civilización hasta alcanzar el futuro y controlar todos los avances científicos.

Modo de juego: utiliza la cabeza –eso que está sobre los hombros– para llevar a cabo tu tarea.

Nº de jugadores: 1
Diplomacia: más te vale
Años que dura: 6300
Armas: *pack tutiplén*
Violencia: histórica

Requisitos mínimos
Pentium 166 MHz
64 MB de RAM
Aceleración 3D opcional

La gran cantidad de opciones disponibles.
Gráficamente le falta algo...

DIF SON GRA JUG



Versión PC CD-ROM



Lego Media plantea un juego de acción para PC con un desarrollo de lo más *simpaticote*. Completamente en tres dimensiones, en «Alpha Team» tenemos que realizar unas misiones a base de resolver *puzzles*. Según vayamos avanzando y rescatando a nuestros compañeros, el modo de juego y los *puzzles* cambiarán. Divertido y con la dificultad justa en algunos momentos, «Alpha Team» es una original forma de mezclar los rompecabezas como si fueran juegos de acción...

Nacho



Puntuación

Alpha Team — **6.6** Bien alto

PC Sistema

Compañía: Lego media
Precio: Sin confirmar
Género: Inteligencia
Traducción: Sí

▶ Los *puzzles* que tiene son divertidos.
▶ El desarrollo es siempre igual.

DIF SON GRA JUG

Versión Game Boy Color

«Alpha Team» de Lego media para Game Boy Color es una conversión directa de lo visto y jugado en PC. Evidentemente los gráficos no son poligonales y las florituras que se permiten las tarjetas aceleradoras están vetadas a la portátil de Nintendo. Aún así, cumplen perfectamente con su objetivo principal: mostrar con calidad todos los escenarios donde se plantean los *puzzles*. Éstos, son sencillos rompecabezas en los que tenemos que llevar a nuestro protagonista hasta un punto exacto dentro del escenario. Para ello, debemos colocar unas flechas en el suelo que utilizaremos para mover al personaje. Por lo demás, el desarrollo irá cambiando según el personaje que tengamos, aunque la jugabilidad se basa en la misma idea una y otra vez. ¡Lástima que sea tan repetitivo...!

Nacho



Puntuación

Alpha Team — **6.0** Bien

GBC Sistema

Compañía: Lego media
Precio: Sin Confirmar
Género: Inteligencia
Traducción: Sí

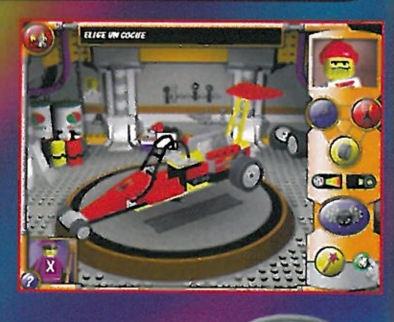
▶ Las situaciones que nos ofrece.
▶ Es bastante simplón como *puzzle*.

DIF SON GRA JUG

Versión PC CD-ROM

Lego Media se ha *sacado de la manga* un simple juego de *rallies* pero con las fichitas de Lego como protagonistas absolutos. Sencillo y en algunos momentos de lo más tonto, nuestro objetivo principal será abrir todos los circuitos de una misma competición. La perspectiva utilizada es la legendaria isométrica, que en todo momento sigue a nuestro cochecito por toda la pantalla. Uno de los detalles que nos han dejado alucinado es que nuestro bólido toma las curvas solo, por lo que nos limitaremos a acelerar o frenar en los momentos adecuados... ¡es como si manejáramos un coche de Scalextric! No merece la pena lo más mínimo, pero por su sencillez...

Nacho







Puntuación

Stunt Rally — **4.0** Insuficiente

PC Sistema

Compañía: Lego Media
Precio: Sin Confirmar.
Género: Conducción
Traducción: Sí

▶ Es divertido para cuatro personas.
▶ Nuestro único cometido será acelerar.

DIF SON GRA JUG



Versión Game Boy Color

Estamos ante un cartucho que con los tiempos que corren no nos parece muy adecuado para Game Boy Color. «Stunt Rally» cuenta con la simplicidad de la versión PC y, además, padece sus mismos errores. Gráficamente es bastante colorido, pero en cuanto veamos el diseño de los circuitos nos darán ganas de llorar.
En cuestión de diversión la cosa no podía ser peor. Se juega como si fuera un Scalextric por lo que nuestra única función será frenar y acelerar en los momentos adecuados, sin tener la posibilidad de tomar nosotros las curvas o realizar adelantamientos. Sin duda, «Stunt Rally» para Game Boy Color no es una buena opción si lo que queremos es disfrutar de un juego de coches. Pero a los más pequeños les hará gracia.

Nacho





Puntuación

Stunt Rally — **3.5** Insuficiente

GBC Sistema

Compañía: Lego Media
Precio: Sin Confirmar
Género: Velocidad
Traducción: Sí

▶ Que está en color.
▶ Es peor aún que en PC. ¡Lógico!

DIF SON GRA JUG



Si no atizamos bien a las trampas, acabaremos fritos por algún rayo.

Hace más o menos un añito pudimos deleitar la vista con uno de los mejores anuncios que se han creado jamás. Ahora podemos jugarlo...

The Mission

El mejor equipo del mundo

Las indicaciones del boss

Louis Van Gaal es el responsable de indicarnos qué debemos hacer y darnos todos los consejos posibles para superar las distintas habitaciones. Lo que más nos ha llamado la atención es que el acento ha desaparecido. ¿Qué fue de esa famosa frase? "tú egges muy malo, may, muy malo. La integpgetachion siempge negativa, nungca positiv... belvi lingo...".

Los componentes del equipo

Louis Van Gaal: Jefe y líder del grupo, sus órdenes van a misa y como no seas lo suficientemente bueno te apunta en su cuadernillo blanco.

Davids: El jugador más compensado del equipo, aunque carece de ataque es muy trabajador y posee una fuerza brutal.

Cole: Uno de los más veloces, su técnica y sus entradas a *ras de cemento* le hacen imprescindible para algunas misiones.

Cannavaro: Uno de los mejores defensas del equipo, es veloz y su fuerza le ayuda a placar a cualquiera que se le cruce. ¡Italiano de pura cepa!

Hamann: Este alemán es pura energía, incansable y un hueso duro de roer. Es igual en defensa que en ataque, aunque poco brillante.

Figo: El mejor del grupo, cuenta con puntos para todo: defensa, ataque... este seguro que se lleva el balón a casa y no lo devuelve.

Guardiola: Pura técnica, sus pases y sus disparos son muy buenos, pero no cuenta con mucho físico. Su precisión de toque es GENIAL.

Henry: Rápido, fuerte y muy bueno en ataque, lástima que sea uno de los que menos energía tienen. Discreto, discreto y francés...

Thuram: Portento físico al que nada teme. Sus entradas harán estremecer a los Ninjas que intenten robarle el esférico. Pura energía Gatorade...

Sin duda, la que nos ocupa es una de las mejores selecciones de jugadores que podemos encontrar hoy en día pero ¿dónde está Oliver Bierhoff? Juraríamos que salía también en el anuncio de Nike.

Y es que para la ocasión, Microïds ha propuesto un guión idéntico al que pudimos ver en el anuncio de televisión.

Los Ninjas han robado un balón llamado Neo Merlin y nuestra misión es recuperarlo. Llegar y hacernos con él es sencillo, pero para salir tendremos que vernos las caras con todo tipo de enmascarados vestidos de negro y superar las cientos de trampas que nos han preparado. Para conseguirlo tendremos que controlar perfectamente el esférico, ya que es el arma fundamental que nos permitirá escapar de allí, repartiendo chupinazos al rival, testarazos en dirección a las alarmas y destruyendo todo tipo de medidas de seguridad.

Todo esto estaría muy bien si realizar estas hazañas no fuera una misión imposible, ya que para controlar a nuestros héroes tendremos que sudar *la gota gorda* y ser unos expertos con el pad. Hacer disparos, pases por alto, o bien remates contra el pecho del enemigo jamás ha sido tan enrevesado, difícil e imposible a la vez.

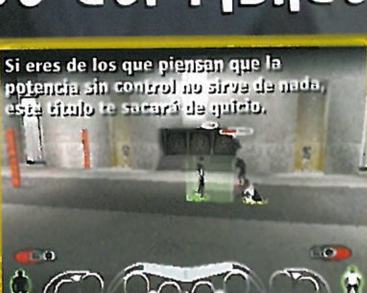
Nada tiene pies ni cabeza. Para empezar, cuando por error mandamos la bola al otro extremos de la habitación en la que nos encontramos, ésta, después de unos segundos, aparece por arte de magia de nuevo en nuestras botas ¡de repente y sin aviso!

La aventura se desarrolla en habitáculos cerrados, creando una sensación de agobio que nos induce a recurrir a la configuración de las cámaras, ya que en muchas ocasiones el ángulo que nos ofrecen no es el más adecuado pero... ¡oh, sorpresa!, no es posible configurar las vistas, lo que nos obliga a disputar los partidos de una forma incómoda. Si eres un forofo de este deporte seguro que este programa te entusiasmará tanto o más que el sensacional *spot* publicitario, pero si eres de los que buscan un buen juego donde los detalles cuentan y la jugabilidad esté por encima de todo, huye de él desesperadamente cuando lo veas.

Por que a pesar de su apariencia es totalmente injugable y sus gráficos no son nada del otro mundo.

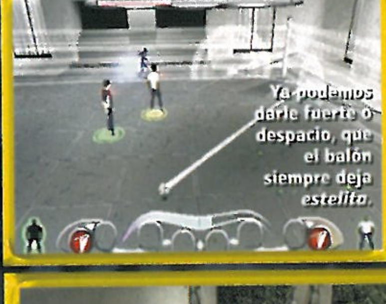
¡Qué poco arte hay en esta representación con el magnífico elenco de estrellas que tiene! Una muestra más de una licencia millonaria tirada a la basura del videojuego.

Gustavo


Si eres de los que piensan que la potencia sin control no sirve de nada, este título te sacará de quicio.

La velocidad de este programa es tal, que no alucía ni a nuestra abuela.

Tendremos a nuestra disposición a casi todos los miembros del anuncio.


Ya podemos darle fuerte o despacio, que el balón siempre deja *estelita*.

Con el balón giraremos las estatuas para eludir la trampa.

Puntuación

The Mission — **4.8** Insuficiente

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Microïds
Precio: 6.990 ptas.
Género: Simulador — Traducción: Sí

Objetivo: robar el Neo Merlin de la base Ninja y escapar con él apartando de nuestro camino a todo el encapuchado que se interponga.

Modo de juego: utiliza los pies, ya que si golpeas al balón con las manos te pitarán falta.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de futbolistas:	9
Nº de fases:	7
Arma:	el esférico
Violencia:	arbitral

Compatible con... Dual Shock, Memory Card

▶ Vivir en nuestras propias carnes el anuncio de televisión.
▶ Es incontrolable.





Juego On-line

A continuación os indicamos cómo empezar a jugar una partida en internet con vuestra flamante Dreamcast y el sensacional «Phantasy Star Online».

Lo primero es elegir jugador de la VM. Nosotros elegimos Juegos&Cia…

Seleccionamos el modo *on-line* –debpeis comprobar que el cable de teléfono está conectado a la consola–.

A modo de protección, «Phantasy Star Online» nos pide antes de conectarnos un número de serie…

… y un código de acceso sin el cual no podemos acceder a los servidores del juego. Es una protección.

Dreamcast comienza a marcar –ella solita– para conectarse.

La primera pantalla que aparece es el recibidor de entrada –algo así como la recepción del hotel–. Ahora nos pide que elijamos servidor de juego: como solo hay uno…

Después nos obligan a elegir un *Block*, que es algo así como una zona de juego donde podemos quedar con un colega…

Una vez seleccionado dónde queremos jugar, tenemos que seleccionar si queremos crear un equipo propio o unirnos a otros ya existente. Esta es la parte donde creamos realmente las partidas de «Phantasy Star Online».

Como hemos decidido crear un equipo, le ponemos nombre y nivel de dificultad. Para hacerlo de dominio público, para que entre cualquier amigo sin problemas, no ponemos contraseña.

Salimos de la recepción, bajamos al Pioneer 2 y entramos en el transportador. ¡¡¡A repartir mandobles junto con otros amigos!!!

Dreamcast toca el cl

Sonic Team es el nombre de uno de los equipos más laureados de Sega. A sus pies reposan clásicos de los videojuegos de la talla de «Sonic Adventure» o «Samba de Amigo». ¡A temblar!

Si no tenemos muy claro todavía eso de que internet existe para Dreamcast, «Phantasy Star Online» es la demostración palpable de que el salto dado por Sega en este sentido es fiable, claro y refrendado por títulos de calidad y diversión.

Primero fue «Chu Chu Rocket!» con sus *ratones coloraos*, luego «Quake III Arena» y sus cuerpos desmembrados al son del armamento de turno y, ahora, le toca el turno a este mal llamado RPG con dosis de acción por un tubo. Efectivamente, la creación de Yuji Naka –del que ya hablamos en el pasado número 16– es la simpleza absoluta llevada al terreno de internet pero adornado con las guirnaldas de un argumento épico y de un montón de personajes destinados al consumo masivo.

Si tuviéramos que describir en qué consiste «Phantasy Star Online» podríamos decir, a bote pronto, que es un arcade de tiros, mandobles y espadazos donde los enemigos sobran por muchas razones. La primera porque esconden el secreto que nos ha llevado hasta allí: la explosión en Ragol –el planeta que los humanos quieren colonizar– de la nave Pioneer 1, y eso es un hecho tan malo que nos va a poner los pelos de punta. La segunda es que el modo de avanzar consiste en acabar con todos los enemigos que nos salgan en cada zona: es decir, entramos en una sala, eliminamos a las 20 criaturas que allí habitan y, acto seguido, se abren las puertas de

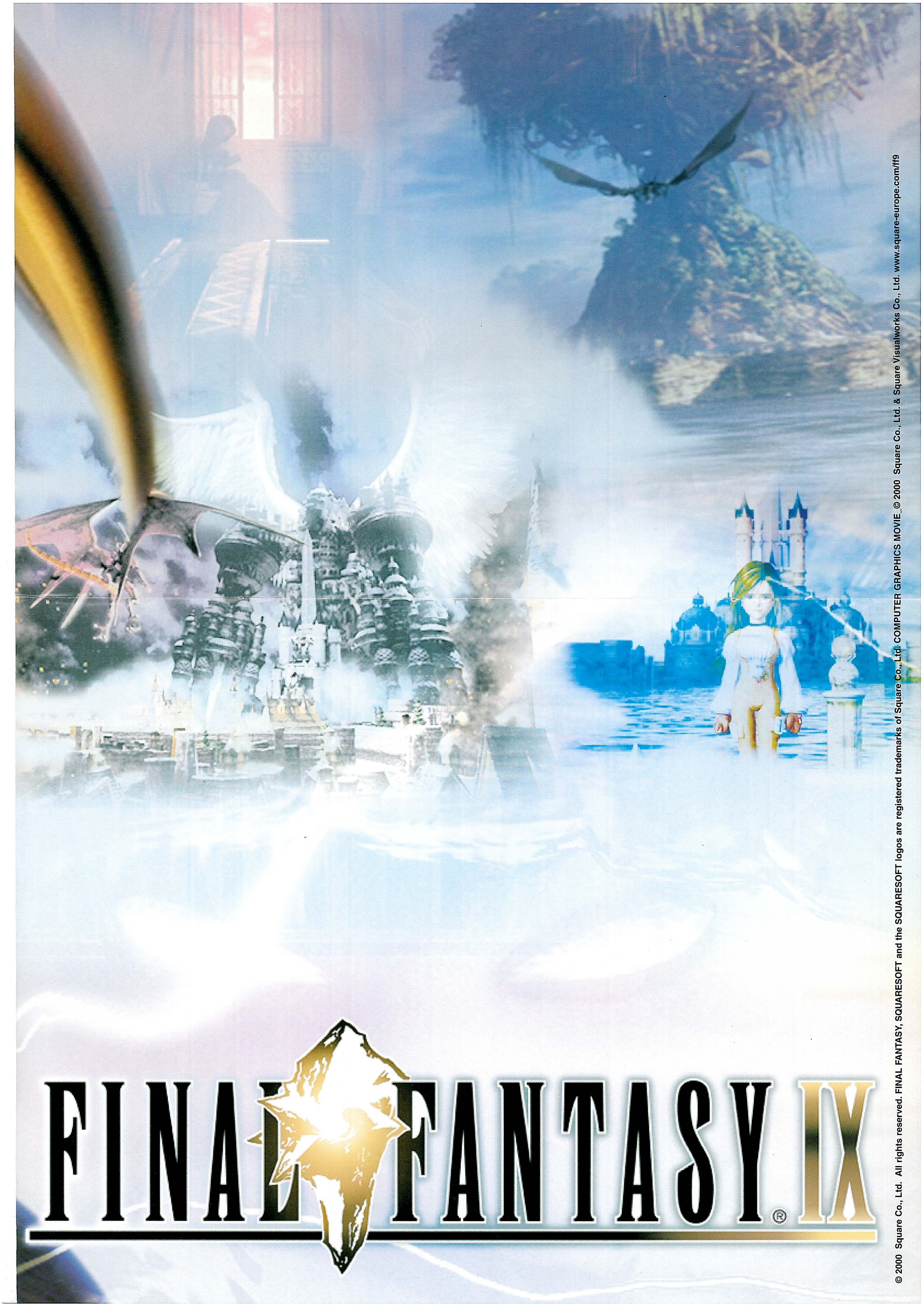

FANTASY® IX


ANTASY® IX


&Cia.
FINAL F
SQUARESOFT
© 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. COMPUTER GRAPHICS MOVIE_© 2000 Square Co., Ltd. & Square Visualworks Co., Ltd. www.square-europe.com/ff9


JUEGOS
&Cía.
FINAL F
Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. COMPUTER GRAPHICS MOVIE_© 2000 Square Co., Ltd. & Square Visualworks Co., Ltd. www.square-europe.com/ff9


FINAL FANTASY IX
td. All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. COMPUTER GRAPHICS MOVIE_© 2000 Square Co., Ltd. & Square Visualworks Co., Ltd. www.square-europe.com/ff9


FINAL FANTASY IX®


&Cia.
SQUARESOFT


JUEGOS & Cía.
SQUARESOFT

Cuando el dragón se eleva poco tenemos que hacer... salvo mirar.

Nano Dragon
Attribute: A.Beast

Traducción simultánea al Inglés, Francés, Alemán...

Una de las maravillas que los responsables del Sonic Team han creado es el sistema de traducción simultánea al que tenemos acceso a través de un sencillo menú pulsando el botón Y del pad de Dreamcast. Gracias a este invento, es posible comunicarse con jugadores ingleses, alemanes, franceses o italianos aunque no tengamos *ni papa* de sus respectivos idiomas. ¡Esto es increíble!



Según el lugar donde estemos tendremos que seleccionar un tipo de diálogo distinto. No es lo mismo dar órdenes en la batalla que preguntar sobre una pista determinada. Por eso es mejor que nos fabriquemos nuestras propias frases.



Debemos elegir el tipo de pregunta que queremos hacer: qué, quién, cuándo, cómo, cuánto o dónde e, inmediatamente, seleccionar el objeto de nuestra duda.



Cuando la pregunta ya está formulada debemos elegir el personaje –o personajes– que van a recibirla. En este caso no hay muchas opciones y elegimos RACTON.



Para confirmar que hemos *fabricado* bien la frase, aparece un bocadillo sobre nuestro protagonista con el resultado final de nuestra curiosidad. ¡Qué ingenioso! ¿no?

MAG

Estos **ingenios (A)** que nos acompañan a todas partes son una especie de cuerpos artificiales vivos que nos protegen de los golpes, convirtiendo la energía que nos quitan en fuerza de ataque. Esto, traducido significa que hay que cuidarlos y tenerlos en cuenta a la hora de recoger *items*.



1- En el menú de *items* hay un apartado especial donde podemos aplicar en el cuerpo *del bicho* todo tipo de pócimas y mejoras. Entre ellas las técnicas de *ataque pasmoso*.



2- Cuando el **indicador de energía del MAG (B)** está a tope tenemos que pulsar el botón asignado a este ataque especial. La señal de que todo va bien es que **bajo los pies de nuestro personaje (C)** aparece un símbolo circular.



3- Cuando entra en funcionamiento la *súper-mega-torta-sideral*, seremos testigos de excepción de un espectáculo de luz y color bastante bonito. Un consejo: guardar este poder para momentos especialmente delicados. ¡No falla!

...sy Star ...ne

...ーオンライン

...ielo con los dedos

¡Madre mía! que la bestia esa viene por nosotros.

Hildebear
Attribute: Native

la siguiente porción del mapa. Y la tercera razón por la que es necesario acabar con toda la fauna salvaje del lugar es que no pega con la frondosa y verde vegetación de la superficie. Sobran.

Así las cosas, y una vez visto que «Phantasy Star Online» tiene de RPG lo que Gustavo de Ser Humano, hay que matizar que los *item* y objetos esparcidos por todas las fases tienen la intención de reforzar los puntos vitales que decidamos en cada momento. Armas de todos los tamaños y colores, escudos protectores, revitalizadores, potenciadores de la energía de ataque o la alimentación de nuestro MAG –un *pseudo* Pokémon metálico que de vez en cuando *se marca* unos ataques devastadores y que nos sigue siempre pegados a la chepa– son parte de las decenas de posibilidades que tenemos para mejorar las cualidades vitales de nuestro personaje, ya sea humano, androide o mezcla de ambas. ¿Pero qué ocurre cuando nos conectamos a internet y luchamos en esta aventura con tres aventureros más? Básicamente, el juego de Sonic Team nos deja hacer lo mismo en el modo *on-line* que en el *off-line*. Es decir, que es posible seguir la línea argumental y completarla estemos o no conectados, con la diferencia de que en internet seremos flanqueados por tres compañeros más que nos quitarán los bichos molestos cuando nos acosen. Por ser idéntica la cosa, hasta las misiones que podemos seleccionar en el *Hunter's Guild* están disponibles en la red.

«Phantasy Star Online» es un juego simple, elemental, que han complicado a dredre para darnos *más chicha* con la que entretenernos y que cuenta con el único error de que solo podemos grabar el perfil de un jugador en la VM. Por lo demás, el nivel gráfico roza en lo increíble por culpa de unos decorados preciosos, unos enemigos gigantescos que se mueven con bastante inteligencia y un control tan básico como sensacional. Más vale que tengamos tarifa plana en nuestra Dreamcast o «Phantasy Star Online» nos dejará con los bolsillos vacíos: una obra maestra en toda regla.

José Luis



PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Sonic Team/Sega
Precio:	8.990 ptas.
Género: Aventura	Traducción: Sí

Objetivo: averiguar qué demonios ha ocurrido en el planeta Ragol y porqué sus plácidos habitantes se han vuelto unos bichos. ¡Misterio!

Modo de juego: entra en una habitación, saluda a la audiencia y empieza a repartir estopa.

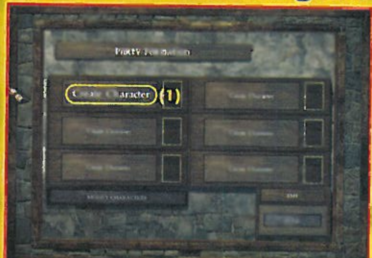
Nº de jugadores:	1
Nº de jugadores en red:	4
Nº de razas:	9
Armas:	bastantes
Violencia:	imperceptible

Compatible con...
VGA Box
Arcade Stick
Unidad VM

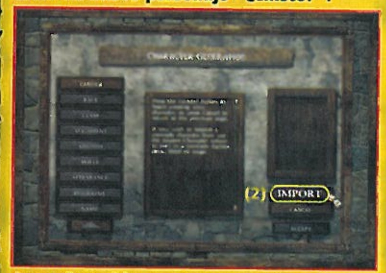
- El desarrollo es tan sencillo y divertido que asusta.
- El teléfono no es gratis.

DIF | SON | GRA | JUG

Héroes de nivel alto gratis



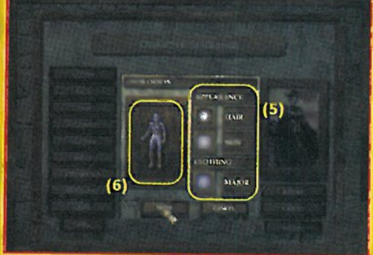
Lo primero que debemos hacer tras iniciar una partida es pulsar sobre el botón **Create Character (1)**. Esto nos permitirá crear un nuevo personaje –¿chiste?–.



A continuación presionamos sobre el botón que nos posibilita **importar (2)** un personaje creado por la máquina.



Selecciona ahora uno de los personajes de **la lista (3)** y, acto seguido, pulsa el botón de **aceptar (4)**. ¡¡Ya falta poco!!



El siguiente paso será elegir la **vestimenta, el color del pelo, la piel y las botas de nuestro personaje (5)**; podrás ver los cambios efectuados en **el modelo (6)**.



Es hora de bautizar a nuestros guerreros para que sea bendecido. Teclea **el nombre (7)** que más te guste y pulsa el botón aceptar.



Ya podemos pasear a nuestro personaje de nivel alto por la aventura. ¡¡A repartir!!



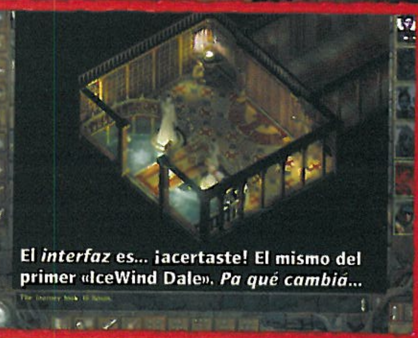
En la cantina hay mucho charlatán beodo que nos dará información.

Cuenta con escenarios casi idénticos a los del juego original.

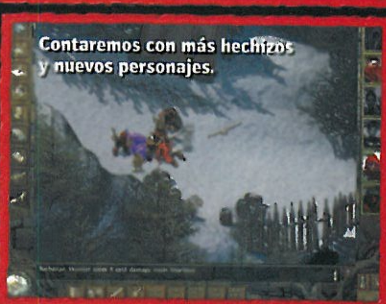
La tensión crece, la audiencia suda; el jefe bárbaro va a... ¡dar la alineación!



Por este mapa nos despeñaremos cuando cambiemos de zona.



El *interfaz* es... ¡acertaste! El mismo del primer «IceWind Dale». *Pa qué cambiá...*



Contaremos con más hechizos y nuevos personajes.

IceWind Dale
Heart of Winter

Excursión a la montaña

Era cuestión de tiempo que el fantástico juego que nos ofreció Black Isle hace tan sólo un añito, tuviera su reglamentaria expansión con más aventuras, personajes y hechizos.

La historia es muy sencilla: a petición de un Shaman bárbaro viajaremos a uno de los pueblos que se encuentran al norte para intentar evitar el inminente estallido de la guerra. Nuestra primera parada será Lonelywood; en este pueblecito tendremos que indagar a la manera de los *arcanos detectives* –que no sabemos cual era– qué ha sucedido para que todos los pueblos del norte anden *a torta limpia*, y sin pedirse perdón, unos con otros. En esta ocasión Black Isle, la compañía que ha puesto de moda el rol virtual, se ha superado de verdad; primero nos deja estupefactos con «IceWind Dale», que no es otra cosa que una versión levemente mejorada de «Baldur's Gate», o incluso podría decirse que es una especie de ampliación de éste, y ahora nos abruma con *una expansión de la ampliación* con argumento nuevo y más de todo.

Para comenzar debemos advertiros que esta expansión está diseñada para personajes de nivel alto del «IceWind Dale» o del «Baldur's Gate», por lo que si eres principiante en estas lides y pretendes jugar con tus personajes de nivel tres, ¡olvídate!

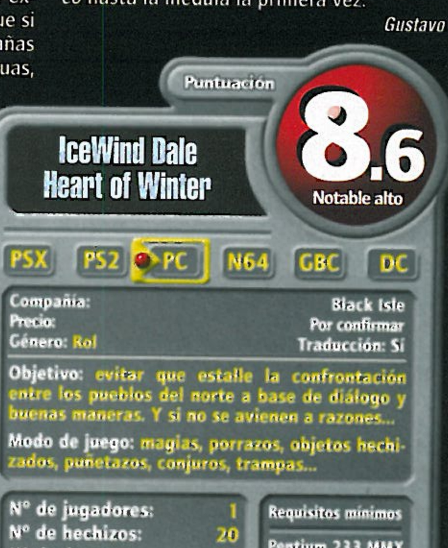
Para subsanar esta circunstancia tenemos la posibilidad de importar personajes de nivel alto, ya creados por la máquina, y poder así disfrutar de esta expansión sin necesidad de haber jugado horas y horas a la otra aventura. Pero... no es lo mismo.

Si había un punto negro en su anterior expansión –la del «Baldur's Gate»–, era que si queríamos acceder a las nuevas campañas teníamos que jugar primero las antiguas, dado que las modernas estaban integradas dentro de la primera aventura.

En esta ocasión tendremos la opción de integrar las campañas al antiguo juego o, si lo preferimos, disfrutarlas simplemente por separado.

En cuanto al tipo de aventura debemos aclarar que es más de lo mismo pero *supervitaminado y mineralizado* con nuevos hechizos –un total de 20–, cinco nuevas áreas que explorar y más fotos con *poses* de nuevos personajes. Pero que nadie se asuste, ya que ninguna de las maravillas de su predecesor han sido profanadas, ni el *interfaz*, ni el modo de lucha, ni el aspecto general del programa, ni todo aquello que nos *enchuscó* hasta la médula la primera vez.

Gustavo



Puntuación

IceWind Dale Heart of Winter

8.6 Notable alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Black Isle
Precio:	Por confirmar
Género: Rol	Traducción: Sí

Objetivo: evitar que estalle la confrontación entre los pueblos del norte a base de diálogo y buenas maneras. Y si no se avienen a razones...

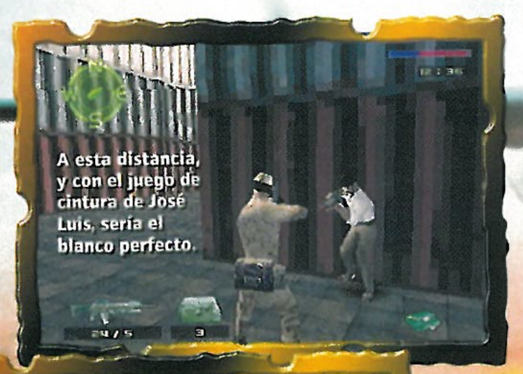
Modo de juego: magias, porrazos, objetos hechizados, puñetazos, conjuros, trampas...

Nº de jugadores:	1
Nº de hechizos:	20
Nº de áreas:	5
Armas:	los dados
Violencia:	no gracias

Requisitos mínimos
Pentium 233 MMX
32 MB de RAM
Obligatorio tener «IceWind Dale»

- La increíble historia y poder manejar a tres personajes.
- Las dichosas rutinas.

DIF | SON | GRA | JUG



A esta distancia, y con el juego de cintura de José Luis, sería el blanco perfecto.



En zonas nevadas es imprescindible llevar ropa interior de campaña.

Para salir ilesos de las misiones lo mejor es ir con precaución

SpecOps
RANGER ELITE

RuneCraf nos ofrece la posibilidad de enrolarnos en las fuerzas especiales del tío Sam y así sufrir en nuestras carnes todo lo que estos gladiadores sienten en combate.

LA PRIMERA MISIÓN



Lo primero que tienes que hacer es acabar con la escasa resistencia que encontrarás a pocos metros de donde nos han soltado *a la buena de Dios*.



Después rodea la alambrada, por la izquierda, hasta que veas una puerta. Cruza y acaba con todo atisbo de resistencia que se ponga por delante.



Ahora toca buscar todos los explosivos que los terroristas han colocado a lo largo del oleoducto. Acércate a ellos para desconectarlos.



Después dirígete a la estructura que se encuentra en la parte derecha de la base; allí encontrarás una leve resistencia, acaba con ella y terminarás.

APATRUYANDO EL CAMPO

El objetivo está más claro que la *sopa cuartelera*, y más conciso que *un discurso de Rambo*: superar con éxito todas y cada una de las misiones que tengan a bien encomendarnos. Eso sí, sufriendo el menor número de bajas posible.

Hasta aquí perfecto, el problema llega cuando comenzamos la misión y nos damos cuenta de que los movimientos de nuestros soldados están más limitados que nuestros pulmones cuando *nos abraza la pesá de la agüela*. En primer lugar por que se echa en falta el básico botón de salto que todo programa tiene. En segundo, por que hacer girar a nuestro soldado es más complejo que hacer lo propio con la *cintura de Hierro*. Y, finalmente, porque en un juego donde lo primordial es avanzar sin ser detectados, habilitar un botón para agacharse no habría estado nada mal.

Pero no créais que todas las deficiencias se ciñen sólo a la falta de movimientos, no. Este no es más que uno de los *colosos pilares* que sustentan el gran bloque de errores que «Spec Ops» nos muestra.

Gráficamente también hemos detectado abundantes fallos, que nos han dejado *más pasmaos* que la primera vez que vimos *comer a José Luis usando solo el carrillo izquierdo*. Fallos como: ver a los enemigos atravesar paredes, alucinar con texturas que aparecen y desaparecen o, simplemente, el exagerado uso de niebla que no nos permitirá ver más allá de nuestras propias narices.

Pero no se vayan todavía, aún hay más. Lo más *gracioso* es la forma en la que te sueltan y te dicen: ¡hala majo!, oriéntate como buenamente puedas porque nosotros no te vamos a dar ningún tipo de indicaciones. Aunque cierto es que pulsando el botón Select accederemos a un mapa, en él tan sólo viene situada la posición del objetivo, con lo cual no tendremos ni la más remota idea de donde nos encontramos. Para más desconcierto, las fases de las distintas misiones se unen, con lo que la desorientación si nos adentramos en una zona de la misión anterior es absoluta. Y no contentos con todo esto, nos proponen en un juego de comandos campar a nuestras anchas hasta que el enemigo nos dispare poco menos que *a bocajarro*. Al menos podremos exclamar ¡ahí está!, ya que anteriormente no pudimos detectar su presencia por culpa de la abundante niebla. Todo el encanto que podría producirnos este *juego* se desvanece con la niebla...

En fin, otra vez será.

Gustavo



¡Madre mía que brazo!, si parece una *barra bar en forma L*.

Cuando el helicóptero llega, la nieve levita.

Las armas nos son muy realistas que digamos.



Pulsando L1 activamos una mira telescópica.

AQUÍ FALTA ALGUIEN



Comenzaremos con todo un equipo de élite dispuesto a repartir balazos y, si fuera preciso, *morir por la causa*. Y eso es lo que hacen; al regresar al helicóptero tras una misión, nos damos cuenta de que falta la mitad del equipo. Eso sí, todo el que muera en combate será enterrado con honores.

Puntuación

Spec Ops Ranger Elite

5.2 Suficiente

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: RuneCraft
Precio: Por confirmar
Género: Arcade
Traducción: Sí

Objetivo: cumplir con éxito y *al dedillo* las misiones que nos encomienden, procurando que no nos causen demasiadas bajas.

Modo de juego: elige el equipo más adecuado para cada misión y... ¡a *jugar a los soldaítos*!

Nº de jugadores:	1
Nº de soldados:	5
Nº de armas:	6
Armas:	de fuego
Violencia:	campestre

Compatible con...
Dual Shock
Memory Card

Si hay algo bueno, nuestros sensores no lo han detectado.
Injugable, gráficamente malo...





En las distancias cortas es donde un buen soldado se la juega, por eso es preferible tener siempre a mano el trabuco del *tío Feledonio* para protegernos de los malvados enemigos. ¡Qué potencia!

Una de nuestras misiones consiste en sacar de su madriguera a un famoso narcotraficante para que nuestro compañero lo detenga.

«Delta Force» ya no está solo porque a Novalogic le ha salido un duro competidor en la compañía Innerloop, que nos trae un programa que mejora todo lo visto en el género últimamente pero incorporando opciones que ponen los pelos de punta.

COMO HAGAS RUIDO TE D

Piensa como un soldado profesional, dispara como el mejor de los boinas verdes, escóndete como un espía pero, sobre todo, no dejes que te atrapen. Con estas consignas «Project I.G.I.» nos ofrece la posibilidad de emular a un ex soldado de la SAS –fuerzas aéreas especiales inglesas– que ha sido enviado a Rusia para resolver todo tipo de misiones, desde acabar con un depósito de carburantes para provocar el caos y así sacar a un maleante de su madriguera, hasta introducir un virus informático en un radar para que lo transmita a un satélite en órbita. ¡La bomba!

Si algo caracteriza a este programa es su gran similitud con la famosa saga de Novalogic «Delta Force», pero profundizando un poco podemos ver que este título es mucho más completo.

Y eso se debe a que el armamento es mayor y más espectacular, las misiones están mucho *más curradas* y tienen un componente estratégico notablemente acusado: por eso la sensación de realismo que desprenden sus pantallas y escenarios es casi total. Por contra nos hemos encontrado con enemigos muy torpes que nos lo pondrán muy, pero que muy fácil, ya que por no tener, no tienen ni oídos. Pero no contentos con perder el tímpano han decidido cerrar los ojos a nuestra presencia y para nuestra suerte, podremos comprobar cómo TODOS y cada uno de los patrulleros del programa ven menos que Nacho. Eso sí, determinados francotiradores serán capaces de detectar nuestra presencia y acertarnos a una distancioa descomunal.

Podremos manejar las armas estáticas que nos encontremos en las fortalezas.

Lo mejor para no gastar munición es disparar a uno de los órganos vitales del enemigo. Así le dará qué pensar y no nos molestará durante un rato...

A LIDIAR CON...

Durante la misión encontraremos muchos enemigos, pero estos dos nos han parecido muy ,pero que muy exagerados y complicados.

TANQUE. Cuando veas una de estas mastodónticas máquinas, sal corriendo hacia donde puedas por que, literalmente hablando, eres carne de cañón.

HELICÓPTERO. Si oyes hélices lo mejor que puedes hacer es buscar cobijo bajo techo, ya que además de ametrallarte, este enemigo te soltará cosas muy malas.



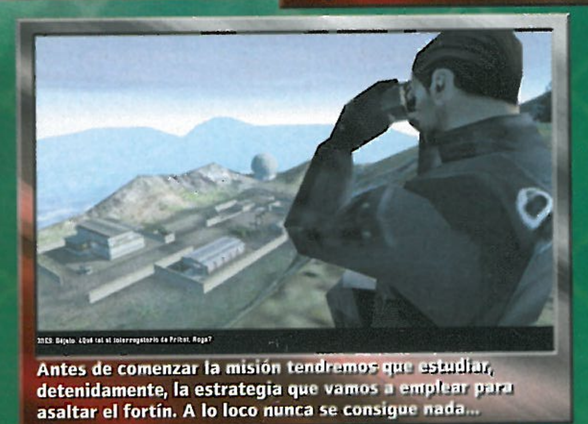
Aunque no lo parezca, el enemigo que dispara está esquivando las balas al más puro estilo "Matrix". ¡Menuda bestia parda!

Tendremos dos opciones para afrontar la misión: entrar sin ser detectados o bien *cargarnos* a todos armando bronca.

MIRA LO QUE HAGO

Nuestro amigo es todo un experto en ejecutar todo tipo de acciones: forzar cerraduras, manejar ordenadores, desconectar alarmas, disparar con ametralladoras fijas, saltar alambradas, deslizarse sobre cables... Pero lo más impresionante del tema es que podremos ver con todo lujo de detalle cómo nuestro héroe lo lleva a cabo moviendo con el ratón el punto de vista. Así podremos detectar a tiempo la presencia de algún enemigo que nos quiera dar el finiquito o ver unos paisajes ¡IMPRESIONANTES!





Antes de comenzar la misión tendremos que estudiar, detenidamente, la estrategia que vamos a emplear para asaltar el fortín. A lo loco nunca se consigue nada...

INFORMACIÓN DEL SATÉLITE

Tendremos a nuestra disposición toda la información que deseemos recibir mediante un satélite espía que nos indica –en todo momento– donde están los malos. Para acceder a él, tan solo debemos pulsar la tecla C.

Registro de Mensajes. Si se te ha escapado alguna conversación, pincha en Registro de mensajes y podrás acceder a todas las indicaciones que te ha hecho tu compañera.



Objetivos. Si pinchas en la palabra objetivos tendrás acceso a toda la información sobre los *ídem* que debes completar en la misión.

Zoom. Con la cruceta que se encuentra en la parte inferior derecha moveremos el mapa a nuestro antojo, mientras que con los símbolos más (+) y menos (–) controlaremos el zoom.

JECT IGI

CON LA CANTIMPLORA

Este va a salir como las palomitas, por la ventana y sin paracaídas en las cejas.

Lo primordial en «Project I.G.I.» es pasar desapercibido, eludir las cámaras, patrullas y demás artilugios que se han inventado para la ocasión. Lo cierto, es que el juego trasmite esa sensación de incertidumbre que padecen, por ejemplo, los pavos en el día de Nochebuena: una bala puede salir de cualquier sitio y acabar en nuestra frente. La dificultad por suerte es progresiva, por lo que en las primeras misiones dará igual que nos vean, ya que acabar con toda una orda de soldados es muy fácil, pero en niveles más avanzados el silencio y la falta de ruidos es imprescindible para continuar. Eso sí, cada vez disfrutaremos más por que además de seguir una trama muy bien trabajada en la que realizaremos todo tipo de peripecias, nos enfrentaremos a objetivos mucho más enrevesados y complejos. ¡Qué suerte!

Para que todas estas misiones lleguen a buen puerto nos han equipado con el más sofisticado equipo: prismáticos con un *zoom* casi infinito, minas de movimiento, lanzacohetes, latas de atún en aceite para los días de mayor sofocón y pastillas para depurar el agua. Todo con tal de no perder un minuto de nuestro valioso, y mercenario, tiempo que tenemos dispuesto.

«Project I.G.I.» es la esencia misma del realismo, la diversión y la jugabilidad. Un cúmulo de virtudes que llevábamos pidiendo como locos desde los tiempos del gran «Delta Force» y que alguien ha tenido a bien materializar. Recomendable para fanáticos del *género chico*...

Gustavo

Con el Dragunov podremos disparar al enemigo desde Parl... –grandes distancias–.



Project I.G.I.

Puntuación: **9.0** Sobresaliente

PSX | PS2 | **PC** | N64 | GBC | DC

Compañía: Eidos
Precio: 6.990 ptas.
Género: Arcade
Traducción: Sí

Objetivo: infiltrarte en una base secreta, secuestrar a un mafioso, escapar de una cárcel... pero sobre todo sobrevivir a las balas.

Modo de juego: afina tu puntería y dispara a todo lo que se mueva... con malas pulgas.

Nº de jugadores:	1
Nº de armas:	12
Modo multijugador:	no
Armas:	muchas
Violencia:	terrorista

Requisitos mínimos
Pentium 300 MHz
64 MB de RAM
Obligatorio aceleración 3D

+ Los gráficos, la jugabilidad, la ambientación, las armas...
– No tiene modo multijugador.





DELTA FORCE LAND WARRIOR

Renovarse o morir

La saga de comandos más famosa del mundo ha vuelto con nuevas y más emocionantes misiones que nos embaucarán con su genial ambientación y trepidante acción.

Empezad a frotaros las manos porque una nueva versión del simulador más famoso sobre fuerzas especiales ha vuelto con un *look* nuevo, renovado y acelerado en 3D.
No os asustéis, pues lo único que ha cambiado ha sido su apariencia exterior, el interior lo han dejado intacto. Para conseguirlo, Novalogic ha hecho caso a la petición de los miles de seguidores de la saga y se ha dejado de *Voxel y derivados* para vestir de una vez por todas el engranaje gráfico con polígonos y texturas. Como habéis podido imaginaros, esta nueva versión, además de bajar sensiblemente los requisitos del sistema –64 MB de memoria RAM y un Pentium III a 400 MHz, muestra una apariencia mucho más real y ha perdido todos y cada uno de los pixel que inundaban sus mapas, con lo que la belleza visual de este *Land Warrior* es excepcional.
Es decir, volveremos a combatir contra terroristas por todo el mundo en escenarios llenos de desniveles, en los que podremos ocultarnos y que nos ayudarán a introducirnos mucho mejor en el argumento del objetivo.
Si algo ha caracterizado a esta saga durante años ha sido la gran versatilidad que su desarrollo nos ofrece, ya que podemos elegir sin ningún tipo de limitaciones la táctica que más nos guste en cualquiera de sus misiones. Así nos permite entrar en el campamento enemigo a tiro limpio y salir ilesos, siempre y cuando nuestra puntería sea lo suficientemente buena, o avanzar sigilosos terminando con los enemigos sin que nadie se entere hasta que todos estén mirando a la Meca y expirando. Pero sin duda, lo que más gusta es la sensación de libertad que trasmite cuando nos disponemos a jugar y vemos esas interminables extensiones frente a nosotros. ¡Hasta es posible elegir el camino que más nos guste para completar la misión, olvidándonos de las premisas que el alto mando nos ha trasmitido!
Y es que este nuevo «Delta Force Land Warrior» es una nueva maravilla que Novalogic se ha sacado de la chistera, no solo por sus excelentes gráficos, si no por la gran diversión que aporta a todo aquel que osa ponerse a controlar a uno de estos magos de la pólvora. Y el modo multijugador sigue tan divertido y enganchante como siempre, sobre todo cuando son humanos los que piensan contra nostros...

Gustavo

A esta distancia lo mejor es cerrar los ojos y disparar.

Para no encontrarnos con sorpresas de última hora, lo mejor es ir con cuidado.

Hay escenarios exteriores e interiores dentro de algunas fases.

Contamos con una cámara en tercera persona... que no sirve de nada.

Los binoculares son muy útiles antes de liarte a balazos.

Además de terroristas armados hasta las orejas, tendremos que acabar con vehículos como este.

Si algo ha hecho famoso a esta saga ha sido la mira telescópica.

ACELERADO SABE MEJOR

Delta Force Land Warrior

Si volvemos la vista hacia el pasado, nos encontramos una versión de esta maravillosa saga en la que podemos ver que la técnica Voxel Space es la nota predominante en los escenarios. Ahora, Novalogic ha optado por vestir sus escenarios de texturas y cosas 3D.

Delta Force 2

PARA NO PERDERNOS

«Delta Force Land Warrior» tiene un bonito mapa con el que podemos orientarnos si estamos perdidos por el bosque. Allí podemos comprobar nuestra situación, la del enemigo y los distintos puntos de control que tenemos obligatoriamente que pasar.

El circulito naranja muestra nuestra posición en el mapa. Podremos saber hacia donde está orientado nuestro soldado con un palito que sale del centro del círculo.

Los puntos rojos nos indican la situación exacta de los enemigos. Con el mismo método que el de nuestro soldado, conoceremos exactamente hacia dónde mira

Cuando veamos un aspa roja querrá decir que uno de los malos ha sido abatido por nuestro fusil. ¡Fiambre!

Los puntos azules nos indican el trazado que debemos seguir para llevar a cabo la misión. Lo más conveniente es no seguirlos, ya que están plagados de malos con muy malas pulgas.

Puntuación

Delta Force Land Warrior — **9.0** Sobresaliente

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Novalogic
Precio:	Por confirmar
Género: Arcade	Traducción: Sí

Objetivo: acabar con la amenaza terrorista de la forma más sigilosa posible, cumpliendo todas las misiones a rajatabla.

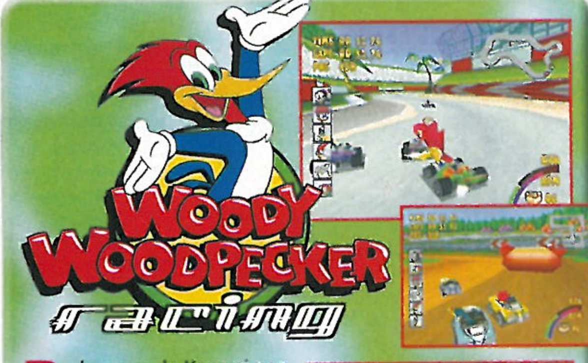
Modo de juego: vacía tu cargador cuando veas al enemigo. ¡Sin piedad y a por él!

Nº de jugadores:	1
Nº de armas:	9
Modo multijugador:	Sí
Armas:	con proyectiles
Violencia:	sin heridos

Compatible con...
Pentium II 400 MHz
64 MB de RAM
Obligatorio aceleración 3D

Las misiones, los gráficos, el modo multijugador...
Algo tendrá.

DIF SON GRA JUG





De la mano de Konami nos llega la competición de vehículos más loca de la historia. Y para tal evento, qué mejor que el *zumbao* por excelencia: el Pájaro Loco.
Las carreras se desarrollarán al más puro estilo «Mario Kart»: avanzar con nuestro bólido intentando estorbar a nuestros adversarios con todo tipo de artimañas mientras recogemos el más variado surtido de *items* que nos ayudarán en la difícil labor de proclamarnos campeones. Eso sí, todo puesto en escena de la forma más loca que jamás se haya visto.
Para ello, Konami ha metido en el mismo baúl a toda la familia del Pájaro Loco –nueve en total– y les ha dado todo tipo de vehículos con los que desplazarse. De esta forma es posible competir con todoterrenos 4x4, coches de carreras, turismos, *karts*... dentro de 16 circuitos más o menos cuidados. Un juego divertido que nos mantendrá entretenidos a base de carcajadas. ¡A correr!

Gustavo



Puntuación	
Woody Woodpecker Racing	7.0 Notable
Sistema: PSX	
Compañía:	Konami
Precio:	6.990 Ptas.
Género: Velocidad	Traducción: No
+ Las carreras son divertidísimas.	
− No aporta nada original al género.	
DIF SON GRA JUG	



Capcom nos trae un título de esos que gustan a todo el mundo. «Gunbird 2» es un *matamarcianos* de los de antaño: avanzar y avanzar lanzando proyectiles a todo lo que se mueva a nuestro alrededor esquivando la lluvia de balas que las naves y vehículos enemigos nos regalan gratuitamente.
Cuenta con siete personajes a elegir y nos da la oportunidad de jugar dos historias completamente distintas. Cada personaje, además de tener un tipo de disparo específico, posee un tipo de bomba propia y una habilidad especial que hace mucho daño en las distancias cortas.
Otra de las muchas cualidades de este programa es la dificultad. Sus siete niveles aseguran su jugabilidad tanto para el principiante como para el mayor de los expertos. Un gran juego que nos hará pasar momentos de enorme diversión.

Gustavo



Puntuación	
Gunbird 2	8.0 Notable alto
Sistema: DC	
Compañía:	Capcom
Precio:	8.990 ptas.
Género: Matamarcianos	Traducción: No
+ Es rápido, dinámico y muy divertido.	
− Te lo puedes acabar en un par de horas.	
DIF SON GRA JUG	

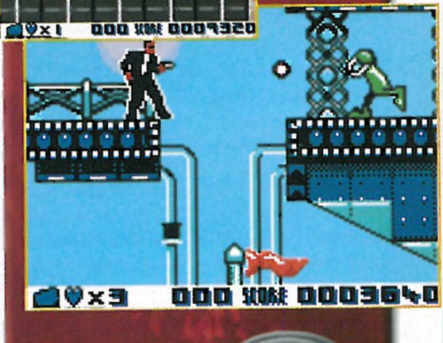


Los cazamarcianos más famosos de las historia caen de nuevo en nuestra Game Boy Color para ofrecernos otra de sus aventuras.
Esta vez la cosa es grave: la ciudad de Nueva York ha sido invadida por una nueva plaga alienígena y nuestra labor no es otra que la de limpiar todas las calles de esta reciclada escoria.
Para ello manejaremos a los agentes K y J... según queramos. Contamos con un total de seis armas que se encargan de proveernos de la potencia de ataque suficiente para terminar con la amenaza extraterrestre, aunque lo más llamativo es la ayuda adicional que nos otorgarán diferentes artilugios como: un traje que nos vuelve invisibles, otro de protección contra productos químicos...
«Men in Black 2» es un plataformas tradicional que nos mantendrá pegados a la pantalla pero que pasará por nuestro cerebro sin pena ni gloria, ya que la mediocridad de sus gráficos y la falta de control le convierten en uno más de los cientos que salen cada año. ¡A por los de las antenas!

Gustavo







Puntuación	
Men in Black 2	6.4 Bien
Sistema: GBC	
Compañía:	Crave Enternainment
Precio:	Por confirmar
Género: Plataformas	Traducción: No
+ Luchar contra alienígenas extraños.	
− Es algo lento y el control es malo.	
DIF SON GRA JUG	



Zipi y Zape
La vuelta al mundo



Resulta gracioso lo que se puede hacer con una licencia tan comercial como la de los gemelos Zipi y Zapi. Los señores que han programado este *subproducto* tienen que haberse quedado *la mar* de a gusto por las siguientes razones. Gráficamente estamos ante un cúmulo de *sprites prerrenderizados* que se mueven realmente mal y que tienen unas animaciones muy, pero que muy malas. Los escenarios no son nada llamativos y tienen una ligereza de detalles descorazonadora. En cuanto a la jugabilidad, el desarrollo se basa en resolver varios *puzzles* en las diferentes fases que jugamos: no son ni atractivos ni apasionantes, por lo que si dedicamos la tarde a jugar a las chapas, la cosa nos saldrá MUCHO mejor...

Nacho

Puntuación	
Zipi y Zape La Vuelta al Mundo	3.0 Insuficiente
Sistema: PC	
Compañía:	Zeta multimedia
Precio:	5.995 Ptas.
Género: Aventura	Traducción: Sí
+ Poder gamberrear con Zipi y Zape.	
− Absolutamente todo.	
DIF SON GRA JUG	

Sacrifice

Duelo de titanes, pla

Este mes hemos decidido comparar a dos colosos que mezclan en su interior géneros tan dispares como la estartegia y la acción. ¡Qué originales son!

Si miramos las listas de éxitos de cualquier país seguro que vemos, si no en lo más alto bien cerca, alguno de los dos títulos que vamos a enfrentar.
La finalidad de esta comparativa no es declarar a ninguno de estos dos mastodónticos juegos como vencedor o vencido. El único motivo que nos mueve es dilucidar cuál de los dos se acomoda más a tus necesidades y gustos como jugador, y con cuál de ellos vas a disfrutar más.
Una de las razones que nos impulsó a la hora de llevar a cabo esta comparativa fue su condición singular dentro de un mercado en exceso repetitivo y falto de ideas nuevas. Son dos de los conceptos más extraños que jamás hemos visto, y no sólo por lo estrambótico y psicodélico de sus gráficos, sino por su altísima originalidad.
Bien es cierto que el título de Shiny Entertainent, «Sacrifice», está directamente influenciado, gráficamente hablando, por ese sensacional programa que salió hace más o menos un añito, «Evolva». Aún así, muestra unos gráficos tan extravagantes que no sólo han sorprendido a más de medio mundo, sino que se está convirtiendo en un mito *de la cabeza a los pies* que mucho nos tememos será copiado y plagiado vilmente en los próximos años. Shiny ha conseguido un híbrido a caballo entre los juegos de estrategia y los de acción.
Del título de Planet Moon hay que resaltar que muestra un aspecto gráfico tan cuidado y extravagante como el de su competidor, y que además nos ofrece la posibilidad de controlar a varios personajes. Aunque metiéndonos ya un poquito en faena debemos reseñar que se queda un poco huérfano con respecto a «Sacrifice» al ofrecer básicamente acción: su apuesta reside, simplemente, en avanzar a base de ir dejando cadáveres hasta que terminemos el objetivo marcado.
Nos embutimos en el mono de trabajo para discernir cuál de los dos nos dejará con más babas colgando. ¡Ave Juegos, *jugatori te salutant*!

Gustavo

SACRIFICE — GIANTS

Historia



Narración clásica que nos introduce en una aventura en toda regla en la que debemos, de la forma más seria posible, enmendar el entuerto que han creado los Dioses a raíz de la caída del creador.



En un tono desenfadado se nos cuenta el culebrón particular de una isla en la que tres razas luchan por la supremacía. Si eres de los que se aburren con las historias solemnes, ésta te despertará.

Gráficos



¡Increíble!, fue la primera palabra que se escapó de *nuestras amígdalas* al jugarlo por primera vez. La gran cantidad de elementos, desniveles del terreno y estética de sus personajes nos han enamorado.



A pesar de no llegar a las cotas de su rival, sus texturas y miles de polígonos son una auténtica maravilla para los ojos. Pierde en cuanto a número de elementos en pantalla y las texturas son también algo peores.

Estrategia



En este apartado solo hay un juego sobre el monitor: «Sacrifice». Cuenta con dosis *exageradas* de este género ya que lo primordial para vencer será guiar coherentemente a nuestras tropas hacia la victoria.



A pesar de algún que otro *ramalazo*, la estrategia que encontraremos en «Giants» es mínima. Sólo nos ofrece la posibilidad de dar un par de órdenes a nuestros Meccarines en algunas misiones.

Acción



Nos rodea constantemente pero no podremos controlarla. Las unidades atacan automáticamente a una orden nuestra. La única acción real que viviremos será mediante los conjuros de nuestro hechicero.



Este es sin duda el motor del programa, la gran cantidad de adrenalina que vamos a quemar cuando manejemos a cualquiera de sus personajes disparando a diestro y siniestro sin mirar atrás, sin escrúpulos.

Control



La gran cantidad de acciones que debemos llevar a cabo hacen que el control de tanto personaje se haga desquiciante. Nos harán falta muchísimas partidas para acostumbrarnos por completo.



El programa de Planet Moon se deja jugar desde la primera partida; con sólo cuatro botones, el ratón y las teclas de desplazamiento seremos capaces de controlar sin problemas a nuestro personaje.

Conclusión

Ni vencedores ni vencidos, simplemente tenemos que tener en cuenta que, a pesar del parecido visual, son dos juegos similares que nos hincharán de diversión con su despliegue de armas distintas.
Lo que está claro es que, tanto si elegimos «Sacrifice» como si nos decantamos por «Giants: Citizen Kabuto», tendremos entre manos un magnífico programa que nos hará pasar momentos realmente emocionantes. Pero aún así, cada uno con su propia personalidad y características.
Si lo que más nos tira es la estrategia, «Sacrifice» es el título que no debemos dejar escapar. Ante todo va dirigido a amantes de este género, aunque también tengamos que *lidiar* con la multitud acostumbrada de enemigos para salvar a nuestro hechicero y atacar con sus conjuros.
Por el contrario, «Giants: Citizen Kabuto», nos ofrece acción *a raudales*, con pequeñas dosis de estrategia donde lo primordial es saber apuntar bien y esquivar todos los proyectiles que nos envíen.

VS. GIANTS CITIZEN KABUTO
...acer de jugadores

SACRIFICE GIANTS

Modo Multijugador



Completísimo y además sencillo, cuenta con todo tipo de opciones y facilidades de juego ya que Shiny ha puesto a nuestra disposición un servidor para retar a jugadores de cualquier parte del mundo.



A pesar de contar con un modo para red local carece de opciones para jugar en internet, lo que limita su poder de diversión. El modo de juego que propone no es muy interesante.

Sonido



El doblaje cabría denominarlo de bueno y los efectos sonoros son destacables, pero aún así no llega a la altura de su rival, que cuenta con un abanico más eficaz de melodías y efectos sonoros.



Sus melodías de ensueño nos transportarán a ese fantástico mundo al que llaman la Isla. Los efectos sonoros tienen una calidad extraordinaria y el doblaje de las voces es simplemente sensacional.

Diversión



Sopesando la gran cantidad de posibilidades que nos ofrece su modo multijugador, además de un modo historia bastante completo, este programa nos ha ofrecido mayor diversión que el otro.



A pesar del *subidón* que nos da enchufarlo y comenzar a disparar desde el minuto uno, a la larga tendremos que encerrarlo en el armario debido a que no nos permite jugar en internet. Aún así es fantástico.

Cámaras



Tendremos la posibilidad de alejar, acercar o bien colocar la cámara lateralmente para ver a nuestro personaje. El control se realiza mediante el ratón, pero no siempre nos ofrecerá la mejor de las perspectivas.



Viene con dos modos, en uno podremos jugar con perspectiva en primera persona mientras que el otro lo haremos en tercera. Son muy cómodas y tienen la virtud de darnos siempre la mejor vista.

Complejidad

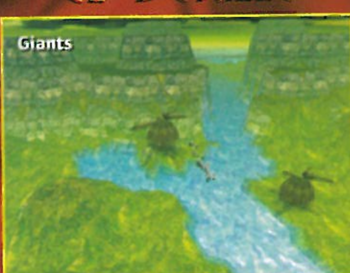


Si te gustan los retos, este programa te dará una buena ración ya que su complejidad es grande. Además de estar pendientes de nuestras tropas tendremos que estarlo de los manalitos, almas y demás.

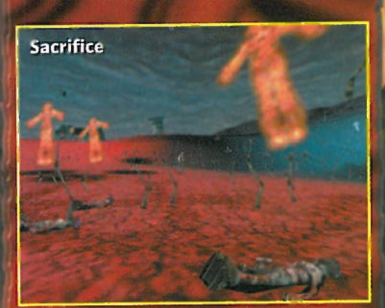


Sencillez es su nombre, pues ¿qué hay bajo el sol más elemental que avanzar con el gatillo pulsado exterminando a todo lo vivo y lo muerto? No necesita *master* alguno en ingeniería de tiroteos.

El Detalle



Una de las opciones que este sensacional programa nos ofrece, es la posibilidad de *darnos un garbeo* por uno de los escenarios del modo multijugador. La verdad es que merece la pena, aunque no podamos hacer otra cosa que empaparnos de la singular belleza de estos parajes tan maravillosamente diseñados.



Lo fundamental para derrotar a cualquier hechicero que ose, infeliz de él, retarnos, es convertir su alma a nuestra religión. De esta forma tendremos la posibilidad de crear más esbirros o, en su defecto, unidades más poderosas. También habrá que tener mucho cuidado para que no nos quiten las nuestras.

Cuestionario
¿Cuál te gusta más?

Dos grandes juegos, pero cada uno ofrece su propia receta de diversión. ¿Cuál se asemeja más a tus gustos? Rellena este formulario y sabrás algo más.

1.- HISTORIA
Me gustan las cosas serias. Lo de los *chascarrillos* no va conmigo: cuanta más formalidad mejor.
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

2.- GRÁFICOS
Mi máxima es: cuanto mejores sean los gráficos, más bonito es el juego y por lo tanto me divierto más.
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

3.- ESTRATEGIA
Me encanta ejercer de *mariscal de campo* y tener el mando absoluto sobre mis tropas.
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

4.- ACCIÓN
Odio tener que meter tiros sin más: prefiero pensar antes de disparar.
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

5.- CONTROL
Cuanto más complejo mejor, eso de comenzar y saberte la función de cada tecla al instante no es lo mío.
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

6.- MODO MULTIJUGADOR
Si no puedo competir con otros jugadores del mundo no *mola*.
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

7.- SONIDO
Para mí este apartado *ni fu ni fa*, me es indiferente la música.
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

8.- DIVERSIÓN
Si tiene *mandanga* –chicha– mejor.
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

9.- CÁMARAS
Me da igual que no me ofrezca en todo momento la mejor perspectiva.
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

10.- COMPLEJIDAD
Cuanta más desafiante mejor, me gusta indagar y descubrir cosas.
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

Soluciones

Ahora suma los puntos que has obtenido teniendo en cuenta que: SI=5, ME DA IGUAL=3 y NO=1.

Más de 32: «Sacrifice» es el programa que más se acerca a tus necesidades como jugador. Su modo *on-line* y sus grandes dosis de estrategia te divertirán hasta hartarte y volver para repetir.

Entre 28 y 32: estás de suerte, cualquiera de estos dos grandiosos títulos te hará disfrutar más que a nuestro maquetador jefe una fábrica de colchones. Los dos se ajustan a tus *jueguiles necesidades*.

Menos de 28: no te va mucho lo de *andarte con chiquitas*, lo tuyo es comenzar y disparar. Eso sí, las opciones multijugador te *traen al fresco*. «Giants: Citizen Kabuto» es el programa que buscabas.

Trucos

¿Sin problemas con el PC?

Hola me llamo Gema, soy de un pueblo de Ciudad Real y el motivo de la carta es saber si me podéis dar trucos de los juegos de PC «3D Power Tank», «Commandos: Más allá del Deber» y «Blood II». Muchísimas gracias y hasta otra amigos.

Gema Galán (Ciudad Real)



Hola Gema, para «3D Power Tank» esto es lo que tenemos: pulsa la tecla P e introduce el código AECHEATS, en la siguiente pantalla introduce AEFA y pulsa Intro. Tendrás disponibles todas las armas.

Para el juego «Commandos: Más allá del Deber» teclea GONZOOPERA para activar el modo trucos. Después introduce uno de estos códigos:

- Shift+X: teletransporte
- Shift+E/Ctrl+E: editor de misión.
- Ctrl+I: invisibilidad.
- Ctrl+L: invulnerabilidad.
- Ctrl+Shift+N: completar misión.
- Ctrl+Shift+X: destruir todo .

Y por si te has atascado, ahí van unos cuantos códigos de distintas misiones:

- KXII7: misión 2.
- GOH9O: misión 3.
- HCOAU: misión 4.
- TF4AO: misión 5.
- T8TSN: misión 6.
- TLESF: misión 7.
- TUSLV: misión 8.

Para «Blood II» esperamos que esto te sirva *buenamente* –que diría Gus–:

Pulsar T para introducir los trucos:

- MPGOD: modo Dios.
- MPKFA: todas las armas.
- MPAMMO: todas las armaduras.
- MPCLIP: atraviesa las paredes.
- MPHEALTHY: salud completa.
- MPBEEFCAKE: aumenta la potencia.
- MPKILLEMALL: mata a todos los monstruos enemigos del nivel.
- MPSPEEDUP: aumenta tu velocidad.
- MPSTRONGER: aumenta tu fuerza.
- MPCALEB: cambia tu personaje predefinido por Galeb.
- MPOPHELIA: cambia tu personaje predefinido por Ophelia.
- MPISHMAEL: cambia tu personaje predefinido por Ishmael.
- MPGABBY: cambia tu personaje predefinido por Gabriella.
- MPSUBMACHINEGUN: ametralladora en tus manos.
- MPFLAREGUN: pistola de señales.
- MPSHOTGUN: escopeta.
- MPSNIPERRIFLE: rifle con mira telescópica –*p'a* ver de lejos–.
- MPNAPALMCANNON: cañón de Napalm a tu servicio.
- MPASSAULTRIFLE: rifle de asalto.
- MPMINIGUN: miniescopeta.
- MPLASERRIFLE: rifle láser.
- MPTESLACANNON: cañón Tesla.
- MPGOSHOPPING: todos los objetos.
- MPREALLYNICENURSE: 300 puntos de salud a tu favor.
- MPWARD: 20 de armadura.
- MPNEWCROWARD: barra de hierro.
- MPHERKERMUR: triple de daño a los enemigos sin esfuerzo.

Mis problemas con los zombies

Hola ¿qué tal? Me llamo Fernando y tengo 16 años. Acabo de comprar el maravilloso «Resident Evil 3: Nemesis» para PC y... ¿podríais darme todos los trucos posibles? Gracias.

Fernando Martín (Madrid)

Hola Fernando, esto es lo que tenemos:

– Mini juego: termina la aventura en cualquier nivel de dificultad y deja que pasen los créditos finales. Salva la partida y accederás al minijuego de Los Mercenarios. Así de sencillo ¿lo ves?

– Llave de la boutique: finaliza el juego una vez y guarda la partida, comienza otra y entra en la *boutique* para conseguir nuevos modelitos de temporada.

Estrategia sin límites

Hola amigos ¿Podríais poner algún truco de «Age of Empires: Age of Rome»? Gracias por anticipado.

Lorenzo Giménez (Barcelona)

Hola Lorenzo, para que estos códigos te funcionen debes entrar en la ventana de *chat*, pulsar enter y escribir:

- STORMBILLY: conseguir robots.
- CONVERT THIS!: controla a un sacerdote poderoso.
- GRANTLINKSPENCE: los animales se convierten en reyes de la selva.
- PHOTON MAN: alienígena con láser.
- BIG MOMMA: conseguirás un coche deportivo con lanza misiles.
- POW: obtienes un niño en un triciclo con una potente pistola –¿diga?–.
- KING ARTHUR: transforma las águilas en dragones *fogosos*.

Pecemaníaco

Hola amigos de Juegos & Cía. ¿Tenéis trucos para los juegos de PC «Earthworm Jim 3D», «MDK 2» y «Dungeon Keeper»? Por favor, ayudarme... ¡que estoy desesperado!

Carlos Fernández (Murcia)

Esperemos que estos trucos no lleguen demasiado tarde... pero allá vamos. En «Earthworm Jim 3D» *pausa* la partida e introduce los siguientes códigos:

- LUEHMANN: invencible.
- JUST CUT TO THE END: ver secuencia *del final del todo*.

Y para eleccionar Nivel:

- DUBLIN: nivel 2.
- HOFFMAN: nivel 3.
- ABROWN: nivel 4.
- SHINY SHOES: nivel 5.
- MORTIFICATOR: nivel 6.
- QUIZ SHOW: nivel 7.
- BLUE: nivel 8.
- MORRISON: nivel 9.
- CARLOSR: nivel 10.
- GOMBA: nivel 11.

Mientras estás jugando con «MDK 2» pulsa la tecla ñ para activar la consola y teclea uno de estos trucos:

- Modo Dios: God(1).
- Nivel 1: mdkNewGame(1,12).
- Nivel 2: mdkNewGame(2,12).
- Nivel 3: mdkNewGame(3,12).
- Nivel 4: mdkNewGame(4,12).
- Nivel 5: mdkNewGame(5,11).
- Nivel 6: mdkNewGame(6,8).
- Nivel 7: mdkNewGame(7,11).
- Nivel 8: mdkNewGame(8,8).
- Nivel 9: mdkNewGame(9,13).
- Nivel 10: mdkNewGame(10,7).
- Nivel Especial: mdkNewGame(11,1).
- Nivel Especial: mdkNewGame(12,1).

Si quieres tener acceso a un menú de trucos en «Dungeon Keeper» pulsa la tecla enter del teclado numérico mientras estés jugando.

Motorista sin causa

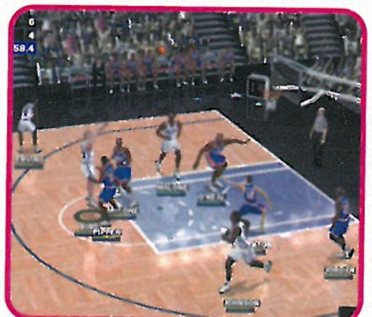
Hola *compadres* de Juegos & Cía., soy José Luis y me gustaría que me dijérais cuáles son trucos para «Moto Racer World Tour» de PlayStation. Adiós.

José Luis Tejero (Granada)

– Hola José Luis, en la pantalla principal pulsa rápidamente la siguiente combinación: Cuadrado, Triángulo, Círculo y Arriba. Entrarás en el modo Arcade, sal y tendrás acceso a todos los circuitos.

– En la pantalla principal pulsa rápidamente la siguiente combinación: Cuadrado, Triángulo, Círculo y Abajo. Entrarás en el modo Arcade, sal de allí y accederás todas las categorías del juego.

Un portento físico bajo los aros



Hola amigos, voy a ser breve como el viento y veloz como Jordan: ¿podríais darme los trucos de «NBA Live 2000» y «Shogun Total War» para PC? Gracias.

Salvador Gárcia (Málaga)

Hola Salvador, para potenciar los saltos, la fuerza y toda clase de mates en «NBA Live 2000», teclea REDROVER en el menú principal.

Mientras juegas a «Shogun Total War» teclea uno de los siguientes códigos:

- prototypearmy: vida Ilimitada.
- matteosartori: descubrir el mapa.
- muchkoku: Koku ilimitado.
- conan: quitar todas las habilidades de construcción.

¡Por todos los Dioses!

Hola, soy Julián Lurguie y me gustaría que me diérais trucos para «Hercules» de PlayStation. Gracias.

Julián Lurguie (Valladolid)

Hola Julián, aquí tienes unos *sabrosones passwords* de esos que gustan:

- Nivel 2: Hydra, Medusa, Escudo y Medusa.
- Nivel 3: Centauro, Cabeza de Hércules, Minotauro y Arquero.
- Nivel 4: Centauro, Escudo, Hidra y Cabeza de Hércules.
- Nivel 5: Escudo, Yelmo, Escudo y Soldado.
- Nivel 6: Arquero, Pegaso, Arquero y Centauro.
- Nivel 7: Yelmo, Pegaso, Cabeza de Hércules y Arquero.
- Nivel 8: Soldado, Escudo, Escudo y Rayo.
- Nivel 9: Medusa, Soldado, Centauro y Pegaso.
- Nivel 10: Soldado, Rayo, Soldado y Centauro.
- Todas las imágenes de vídeo: Pegaso, Soldado, Centauro y Soldado.





¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Pedro Teixeira nº8, 5ªPlanta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Juegos

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
cjuegos.juegos&cia@hobbypress.es



Sumario

PlayStation

Dreamcast



PC CD-ROM

Nintendo 64

PlayStation2

Game Boy Color

Especiales

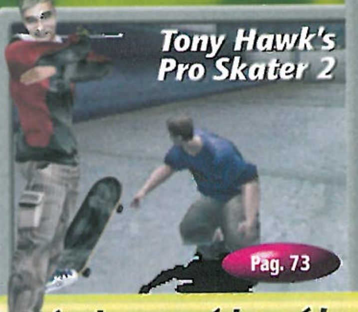
¿Sabías que a la gobernadora Marley la han dado por muerta y que Isla Meleé está en pleno proceso electoral?

Este mes Lara viaja de Roma a las profundidades oceánicas para dentrarse en un peligroso submarino soviético...

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

¡Esto es una locura!

Pág. 75
Giants Citizen Kabuto
Gigantes y cabezudos



Pág. 74
Samba de Amigo
Las maracas de Machín

Tony Hawk's Pro Skater 2
Pág. 73
Más dura será la caída



Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.
Envíanos tus trucos y, si son publicados, recibirás esta fantástica gorra.



Pág. 77
El Grinch
El aguafiestas Navideño

Cosas que hacer en Isla Melée cuando estás muerto



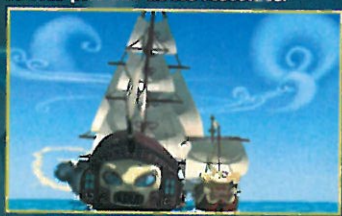
Estamos en medio de un abordaje en toda regla y Guybrush, como siempre, está mirando al cielo esperando a que su amada le haga caso...



La cosa pinta mal: Guybrush está atado al poste y su barco ha sido abordado.



Empieza por tirar el brasero y recoger con los pies uno de los rescoldos.



A continuación arrójalo a la mecha del cañón y el barco pirata se hundirá. Entonces arrancará: *"Cosas que hacer en Isla Melée cuando estás muerto"*.



Nada más llegar os enteraréis de que Elaine ha sido dada por muerta y, por si fuera poco, un pirata intenta derribar la mansión con una catapulta.



Dirígete al bar Scumm. Al fondo, sentado a una mesa, verás un pirata con un globo.



Pica con saña a los jugadores de dardos para que exploten el globo. Tendrás que insistir varias veces para conseguirlo. Vuelve a la mesa donde está el globo y recoge el cuenco de cecina.



Tu próximo destino será el puerto. Coge la cámara pinchada que hay junto a la maquina de Grog. Vuelve a la catapulta.



Acércate al cactus con forma de tirachinas y pon la cámara pinchada. Ofrece el cuenco de cecina al pirata.



Mientras se lo come aprovecha para manipular la catapulta. El pirata tirará una piedra de prueba, pero con tu treta ésta se estrellará contra la cámara, rebotando y destruyendo la catapulta.



Ve a la mansión para hablar con Elaine sobre tu tripulación: deseas ir a Isla Lucro. Recoge el papel gubernamental que hay en la mesa y que ella te lo firme.



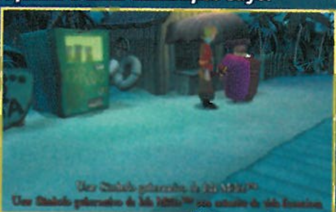
En la cómoda, junto a la ventana, hay otro papel. Cógelo y que te lo firme. Habla luego con ella y cuéntale tus problemas para encontrar un barco sin autoridad. Te dará el sello gubernativo.



Al lado del ayuntamiento hay una pareja de piratas conocidos, si les ofreces un CÓMODO trabajo de funcionario querrán formar parte de tu tripulación. Ahora dales los contratos. Falta el timonel.



Al fondo del bar Scumm está el Señor Queso. Su oficio es el de timonel y aceptará ir contigo si le ganas un pulso de insultos. El truco está en aprenderte la respuesta acertada, con lo que te llevará un buen rato averiguar qué replicar a cada *exabrupto* suyo.



Vuelve al puerto y enséñale a la gorda el sello gubernativo. Te dará un barco... aunque algo raro para un temible pirata.



Pon rumbo a Isla Lucro. Una vez allí acude al bufete WTD: los abogados te darán una carta del abuelo de Elanie.



Ahora pásate por Banco Lucro. Habla con la cajera, enséñale la carta y el sello gubernativo. Te conducirán dentro de la cámara acorazada.



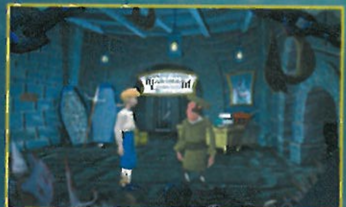
¡Horror! Sufrirás un atraco a manos de... ¡¡¡¿tí mismo?!!! Recoge los objetos tirados por el suelo: tres esponjas, la espada y un pañuelo maloliente.



Extrae una caja de música y una botella de buen Grog de la caja de seguridad del abuelo. Clava la espada en la grieta.



Después tendrás que introducir una a una, de mayor a menor, las esponjas en la grieta y echarle el Grog. Los milagros ignotos de la química harán el resto.



El inspector Canard te detendrá por el atraco pero, tras hablar con él, te dejará salir si buscas pistas que demuestren tu inocencia. Antes de partir, recoge la lata de pollo que está al lado de los artilugios de tortura.



Próxima al banco hay una alcantarilla, ábrela con la espada y mira los nombres inscritos en la tapa. Posteriormente dirígete al palacio de las prótesis, allí encontrarás a Dave *ojo muerto*. Pídele una prótesis para un amigo y accederá, pero a cambio de que completes una historia. Acuérdate de los nombres que leíste en la tapa de la alcantarilla.



Si lo haces bien, Dave te entregará una prótesis de piel. Dale a oler el pañuelo para ver si identifica al dueño; te dirá que no, aunque si le traes el olor amplificado... Pon la caja de música en el mostrador.



Con la música no podrá oír cómo le robas una prótesis de madera de una mano del cesto que hay al lado de la puerta. Regresa a la alcantarilla y usa la prótesis para recubrir el agujero. Salta sobre ella y entrarás por la ventana del banco.



Enciende la luz y, en primer lugar, coge de la mesa el recipiente de plástico. Arriba hay un objeto que hace sombra: es una prótesis de nariz, cógela. El inspector aceptará que hubo un ladrón pero todavía no estarás exculpado; será necesario dar con el ladrón y el botín.



Ve a la tienda de cebos. Coge el pato que anda por ahí y también un cebo gratis. Ayúdate de la mano de madera para llevarte el circo de termitas.



Dirígete a la casa de los bastones. En el suelo descubres unas virutas; acabas de hacerte con el segundo elemento del perfume. El carpintero te informará sobre un tal Pete *el napias*.



Del quiosco de los perfumes toma un frasco vacío y otro que contenga líquido. Aspira a fondo el pañuelo para sacar el olor y luego combina el pescado y las virutas en el frasco vacío.



Regresa a la tienda de cebos y recoge otro, te será muy útil. Encamínate al pantano de las nieblas del tiempo. Llena el frasco con sus fétidas aguas.



Visita la gran mansión que hay al otro lado de la isla y arranca una flor del jardín. Una vez añadida a la mezcla del frasco, dásela a oler a Dave *ojo muerto* y apunta el nombre que te facilite; lo necesitarás para la máquina de fichas que hay en el mostrador.



La lógica del aparato se basa en las iniciales del nombre. Para Nathaniel O' Surge, por ejemplo, tendrías que coger la N, la O y la S. Además a cada dibujo le corresponde un bloque de letras del abecedario: conejo, de la A a la D; palmera, de la E a la H; calabaza, de la I a la M; mono, de la N a la S; y plátano, de la T a la Z. Dependiendo del nombre irás eligiendo los correspondientes dibujos pulsando el botón. Al terminar la operación saldrá una ficha, recógela.



Para poder interpretar correctamente la ficha necesitarás un reloj. Haz una visita a los piratas que juegan al ajedrez en el puerto. Para quitarles el reloj has de provocar una pelea. Para ello, entérate por el gordo que al otro le gusta una chica y, cuando sea su turno, dile el nombre. Tirará una ficha. Cuando el otro vaya a mover ficha, distráele y tirará otra. Tras varias veces se enzarzarán en una pelea y tú te podrás llevar el reloj.

Receta:
Modelo protésico ACME Prohoscis TK-421

Direcciones:
Mystes O' Tyme Marshe

12:05 N	2:45 E
12:45 N	3:35 O
1:10 N	4:15 E
2:00 S	4:45 E

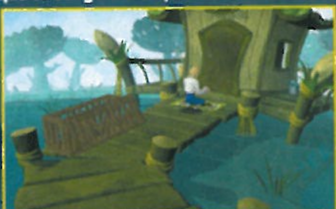
De vuelta en el pantano de las nieblas del tiempo, deposita el reloj en la balsa y móntate. Luego coge la ficha médica, encontrarás una serie de horas que se irán correspondiendo con las que va marcando el reloj; con lo que sólo tendrás que elegir las coordenadas que aparecen al lado para saber qué dirección tomar. Cada vez que el reloj cambie, detente, y vuelve a mirar la ficha.



En la verja tendrás una conversación con tu yo del futuro: te dará algunas cosas. Apunta lo que te diga ya que tendrás que repetírselo palabra por palabra a tu yo del pasado en el mismo orden. Ábrele la verja.



Sigue el mapa y ahora serás tú el que esté al otro lado. Sigue los mismos pasos que antes pero a la inversa, ya que ahora serás tú el que entregue los objetos. Si no lo haces así se abrirá un agujero temporal que te obligará a empezar desde la orilla.



Llegas a la casa de Pete *el napias*. Por la ventana escuchas una conversación muy interesante. Cuando Kangú se marche, unta el felpudo con la grasa de pollo que cogiste en la cárcel.



Arroja al pato por la ventana. Del susto Pete saldrá corriendo *a toda mecha* y resbalará con el felpudo, cayendo dentro de la cesta para el marisco.



El napias se quedará en la cárcel pero por otros causas que tiene pendientes con la justicia. Todavía tienes que buscar el botín para librarte del *trullo*.



Dirígete a la mansión de Kangú. Cuando hables con él tienes que hacerle creer que sabes donde está el botín; saldrá a comprobar que sigue en su sitio. Si le sigues te despistará en el bosque.



Regresa y con el perfume rocíale los trofeos. Se *mosqueará* tanto que en un rapto de furia romperá el bastón.



Ve a la tienda de bastones y échale las termitas al bastón nuevo que ha de recoger Kangú. De vuelta a la mansión insiste otra vez en que conoces el paradero del botín. Saldrá a comprobarlo, pero ahora podrás seguirle gracias al rastro de serrín que van dejando las termitas.



Te llevará hasta una islita. Detrás del montículo se halla la entrada a un subterráneo y en su interior, en el centro, hay una mesa con un botón. Púlsalo y se abrirá una ventana; el botín está oculto tras ella, en el lago.



Tendrás que meterte en el lago. Como no se ve mucho, coge el recipiente de plástico e introduce el cebo en su interior; atraparás un pez luminoso.



A la izquierda tienes la entrada de la cueva y el botín, también hay un tornillito. Cógelo pues tendrás que dárselo al inspector.



Entrégale el botín al inspector y descubrirás que el tornillo sirve para fijar la prótesis de nariz de *el napias*. Aún así, éste terminará huyendo.

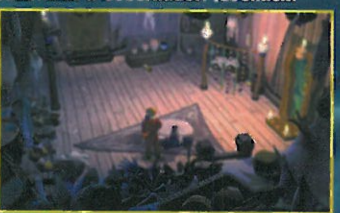


Con tu reputación limpia y reluciente será hora de regresar a la isla Melée. Te quitarán el cepo que llevas en la pierna.

La furia de Manatí



Elaine te dará la bienvenida sumamente alegre por haber devuelto la herencia de su abuelo. En plena charla se descubrirá quién es en realidad el candidato a Gobernador: ¡LeChuck!



Para descubrir el insulto definitivo dirígete a la casa internacional del Mojo. Tira del dedo índice de la mesa del centro y luego habla con la hechicera. Te revelará que el insulto definitivo es vudú y que se halla relacionado con el regalo de boda de Marley: un collar, unos pendientes y una pluma. Faltaba algo azul.



En la máquina de Grog del puerto hay una moneda. Si se atasca al echarla, propínala unos buenos *meneos* y *escupirá* botes de Grog. Coge uno.



Pásate ahora por la casa de tu amigo Meathook. Pregúntale por el insulto definitivo y te contará algo sobre un cuadro azul que pintó para el abuelo Marley. Por desgracia, había pintado encima y no se acordaba a quién se lo había vendido. Si vuelves hablar con él te enseñará los pinceles. Cógele uno.



Al volver al bar Scumm lo encontrarás algo cambiado; hay un cuadro que puede ser el que estás buscando. Pide un pescado flameante y, cuando el barco pase por la curva detrás de la columna, introduce el pincel en el mecanismo del canal de agua; el barco se detendrá, ardiendo como un poseso, justo debajo del cuadro.



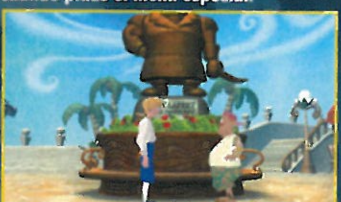
Cuando salga el chef, métete en la cocina y vierte la lata de Grog en la caldera de vapor. Esto definitivamente parará el canal provocando que el cuadro se derrita dejando a la vista el original del abuelo Marley. Como está hecho una *birria* el chef te lo regalará: ya tienes toda la herencia pero... ¿cómo utilizarla debidamente?



Dirígete al puerto y ponle los pendientes y el collar al mascarón de proa de tu barco. Cuando cobre vida dale el cuadro y la pluma; te dibujará el aspecto que tiene el insulto definitivo y dónde encontrarlo. Al llegar a la isla Jambalaya revisa cómo es el insulto definitivo. Una cabeza de mono, un sombrero de bronce y un soporte que se utiliza como mango.



Ve al Planet Threepwood, un restaurante temático sobre tí mismo. Habla con el turista que está sentado y te contará que la cabeza de mono de plata se parece a la jarra que dan en el restaurante, siempre y cuando pidas el menú especial.



Antes de hablar con el turista que hay en el centro de la plaza, lee lo que pone en la placa. Luego te revelará que el sombrero de bronce que buscas, quizás sea el mismo que unos piratas robaron de la estatua, llevándoselo al atolón Knuttin.



Vete a ver a Stan, que está en la otra punta. Coge un folleto de publicidad y un bote de pegamento y dirígete a la *microgroguería*. Echa el pegamento en el manatí mecánico y luego dile al camarero que quieres montar. Por mucho que se mueva, el pegamento te impedirá caer. Vuelve hablar con él y, por tu pericia, te dará un vale para un menú especial en el Planet Threepwood con lo que tendrás la taza con cabeza de mono. No te olvides de cógerle un *Grog jr. bajo en alcohol*.



Antes de entrar en la cafetería estelar, fíjate en la taza que hay tras la ventana. Coge la jarra recuerdo de la cafetería de la bolsa del turista y entonces pásale la taza al camarero para que la llene con un extraño café. No te vayas sin pillar un bollito del mostrador, que son gratis.



De camino al atolón Knuttin tendrás un encontronazo con el almirante Casaba que es el encargado de patrullar esas aguas. En la playa, párate en los títeres y habla con la marioneta de LeChuck, y luego con la de Guybrush; solicita hablar con el titiritero. Muéstrale el cuadro con el dibujo del insulto definitivo: saldrá huyendo. Recoge las marionetas.



Vete ahora a la escuela de la señorita Rius, quién se encarga de educar a los piratas. Tendrás que asistir a clase pero cuando te pregunte, respóndele las mayores *burradas*. Al final te dará un capirote, con la palabra burro escrita, y te echará. Cuando estés fuera activa la alarma contra incendios, la señorita Rius saldrá despavorida y podrás coger un reclamo para loros del baúl que hay en clase. Tendrás que intentarlo varias veces hasta que por fin lo consigas.



En la playa encontrarás al hijo del pirata de la estatua. Confesará que él robó el sombrero de bronce, pero que no recuerda dónde lo escondió. También te hablará de sus extraños loros... bla, bla, bla.



Sal por la derecha de la pantalla, hacia una playa llena de piedras gigantes. Usa el reclamo para llamar a los loros del pirata. A uno de ellos dale a beber un poco de *Grog jr.* y hazle una pregunta... ... fácil: así sabrás si es el que dice la verdad o no. Tienes que darles *Grog jr.* porque con cada pregunta saldrán volando y, al ser idénticos, luego no habrá manera de identificarlos –salvo si está borracho que entonces no podrá volar–. Pregúntale al loro sincero por la dirección que tienes que seguir y te llevará hasta la piedra donde está enterrado el sombrero.



Necesitarás ayuda para mover la piedra. Ponte las marionetas y el almirante, al creer que se trata de piratas confabulando, soltará un cañonazo que reventará la roca. Ya es tuyo el sombrero de bronce.



Regresa al Planet Threepwood de la isla Jambalaya y pide un menú especial que pagarás con el bono conseguido en Manatí. Te sacarán una jarra con cabeza de mono pero no te será fácil cogerla. Pídele al dibujante que te haga una caricatura y, tras ponerla pegamento, la pegas en la taza recuerdo de la cafetería. Da el cambiazo: nadie se dará cuenta de que te llevas la taza con cabeza de mono.



Vete ahora a la gran roca en busca del tercer fragmento del insulto definitivo. Se celebra un concurso de salto y el trofeo coincide con el mango del insulto; ya sabes ¡a conseguirlo! Habla con el saltador y te dirá que para retarle necesitas un certificado. Cámbiate de ropa en la caseta de baño.



Al hablar con los jueces descubrirás que al de la izquierda le ha sobornado Kangú. Muéstrale el folleto de publicidad, en el que sale con una chica que no es su mujer, y será justo. El juez oriental te dirá que tienes que evitar salpicar mucho; utiliza el capirote de la escuela cuando saltes para evitarlo. Por su parte el juez *hippie* te indicará las técnicas de salto. Primero saltará Marco y tendrás que imitarlo. Si empatáis, efectuaréis otro salto, pero esta vez mastica antes el bollo de la cafetería. Deberás introducir la bola resultante en la botella de grasa que se aplica Marco antes de saltar.



Salta primero y cuando le toque a Marco verás cómo las gaviotas le atacan. Esto provoca que haga un pésimo salto y el trofeo vaya a parar a tus manos, con lo que tendrás todas las piezas del insulto definitivo. En isla Melée te aguarda una desagradable sorpresa. LeChuck y Kangú te arrebatarán el insulto definitivo y serás desterrado a Monkey Island.



Dirígete a la choza que está al lado de la playa y, tras recoger un coco, aparecerá Herman Toothrot. Tienes que atizarle con el coco para que recupere la memoria y te cuente su último recuerdo sobre una botella de leche.



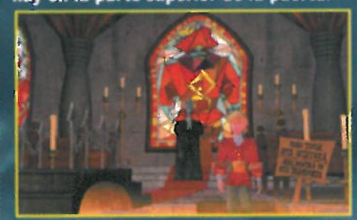
Ve a la mina y en el cactus coge el *recoge-plátanos*. Acércate a la playa a por plátanos de las palmeras. Dale uno a Timmy y lograrás que te siga.



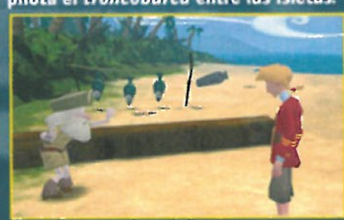
Vuelve a la mina y dale otro plátano al mono para que te siga al interior. Adéntrate hasta el fondo de la mina; en la puerta hay un respiradero, ábrelo y lanza un plátano para que Timmy se meta. *Camélale* con otro y te abrirá la gran puerta. Con el *recoge-plátanos* desatasca los engranajes del extraño mecanismo cogiendo el *recorta-maleza*.



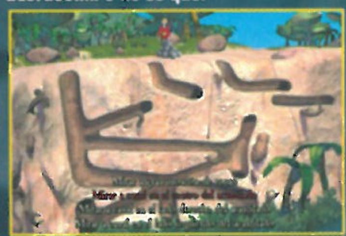
Vete hacia el volcán y verás cómo el mono lanza la botella de leche a las isletas, en mitad de la lava. Sube a la iglesia que rinde culto a... ¿LeChuck? Con el *recoge-plátanos*, alcanza los escudos de los ojos de la calavera que hay en la parte superior de la puerta.



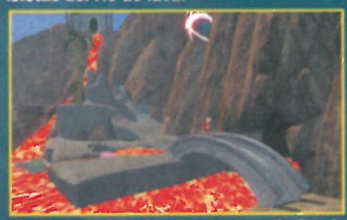
Habla con el padre Rasputín y pídele que te deje montar en los troncos que se utilizan para celebrar bodas. Móntate y caerás en el río de lava; pilota el *troncobarco* entre las isletas.



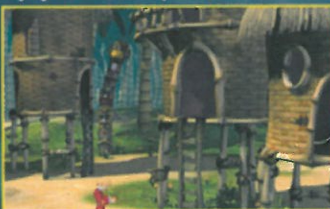
Cuando pases cerca de la botella, atrápala con el *recoge-plátanos*. Si fallas habla otra vez con el padre y dile que quieres *darte otro rulo* en los troncos. Regresa junto a Herman y golpéale con la botella de leche: al instante recordará algo sobre un acordeón... o no sé qué.



En el lado oeste se alza una extraña montaña que te será de buena ayuda para abrir un paso por el río de lava. Coge una roca y tírala en el canal de la derecha, cuando dé en la raíz tira otra por el del centro y finalmente otra por la parte izquierda. Las piedras rebotarán y una de ellas saldrá hacia un canal con otra raíz. Al golpearla tira otra piedra en el canal izquierdo; las rocas saldrán disparadas y abrirán un lago en las isletas del río de lava.



Vuelve a la iglesia para *otra cabalgada* en tronco, con el permiso del padre claro. Pilota el tronco hasta el lago; baja y atraviesa el puente.



En el poblado de los monos verás a un monito tocando el acordeón. Toma los escuditos y hazlos sonar, el mono se interesará por ellos y tirará el acordeón. Cógelo y vuelve con Herman.



En el camino de vuelta, junto al lago de lava, con el *recorta-maleza* siega los hierbajos –que no son otra cosa que las raíces que se ven en la mina–. Al cortarlos la lava caerá sobre los engranajes que viste antes. Sube un poco la montaña y empuja la palmera para pasar al otro lado.



Atízale a Herman con el acordeón y recuperará la memoria. La revelación es sorprendente: ¡es el gobernador Marley! Te dará el sello gubernativo: ¡ya tienes el insulto definitivo COMPLETO!



Vuelve al poblado de los monos y habla con Jojo jr.: sólo aceptará ayudarte si le ganas en un combate de Monkey Kombat. Únicamente podrás combatir con él cuando luches con otros monos y le demuestres que has aprendido. Déjale que te explique en qué consiste.



Reta a los monos e irás aprendiendo las posturas y los insultos que tienes que gritar para ejecutarlas correctamente. En cada partida cambia la lucha, por lo que es recomendable apuntar todos los insultos que modifican las posturas y cuáles priman sobre los demás. Con paciencia terminarás ganando.



Cuando ganes al menos cuatro combates podrás desafiar a Jojo jr. Una vez le hayas derrotado ve a la zona donde está la gran cabeza de mono y colócale el sombrero de bronce ganado. Introdúceselo en la nariz con el recoge-plátanos; se activará una palanca con la que podrás abrirle la boca.



Cuando estés dentro, mete el sello en la extraña ranura, la que hay al lado de los controles del centro. Lo que obtendrás, por fin, será un insulto definitivo gigante.

El combate definitivo



Acompañado de Marley y Jojo jr, llegarás, con el mono robot, a la isla en la que Kangú ha instalado una antena para propagar el hechizo vudú. En el suelo encontrarás una palanca, métela en la torre pequeña. Trepa por ella y saltando en la palanca conseguirás subir hasta la parte superior. Alcanza el interruptor y se desactivará.



En la escena que viene a continuación, asistiremos al momento en que LeChuck y su vudú dan vida a la gran estatua con fines malvados. Prepárate para otro Monkey Kombat, o sea tira de los apuntes de antes. Empata tres veces en este combate y LeChuck, desesperado, liberará a Elaine. No será necesario en absoluto que intentes ganar.



Todo está a punto para el ansiado final. LeChuck y Kangú mantendrán una ligera discusión y la cosa acabará un poco $#%* para ellos. Abre bien los ojos y disfruta de este final que mantiene la gracia de todo el juego y nos traslada a una... ¿quinta parte? ¿Pero qué pasa con Guybrush y Elaine?

La noche cayó sobre la orilla y la resuelta gobernadora acarició el pelo de su pirata más torpe y querido. Otra vez juntos... ¿por cuánto tiempo?

Las llaves del Coliseo

Al amparo de la densa niebla creada por el humo de los cigarrillos, los amigos de Lara seguían rememorando emocionados sus hazañas. Una voz más enronquecida que el resto se alzó: "¿recordáis el submarino...?"


Tienes que estar preparado para acabar con la vida de un león y un gladiador. Con los cuerpos aún calientes, busca la primera llave del coliseo. Con ella en tu poder corre hacia la única puerta...


... grande a la vista y utiliza la llave en la cerradura situada a la izquierda...

Al abrir la puerta asistirás a una secuencia en la que otro gran guerrero despierta de su letargo. Atráele hacia el hueco por el que entraste y déjate caer a través de él. No temas por el momento.


Desde abajo dispárale hasta la muerte. Rápido y sin complicaciones. Entonces regresa nuevamente a la sala donde apareció el guerrero. Sube por el hueco abierto en el lugar donde estaba éste y al fondo hallarás, sobre un pedestal, la segunda llave del coliseo.


Recógela y, sin demora, vuelve a la habitación anterior, verás que la única opción será dirigirte hacia la otra puerta grande.


Para abrirla, prueba a meter la segunda llave del coliseo en su cerradura y... ¡Como la seda! Esta puerta conduce a una nueva rampa. Sin pensártelo dos veces desciende por ella.

La piedra del filósofo


Después de recomponer la figura mira a tu alrededor; has llegado a una especie de cueva y en una de las paredes ves...


... un gran sol y en el exacto centro de éste la codiciada piedra del filósofo. Si te estás preguntando cómo hacerte...



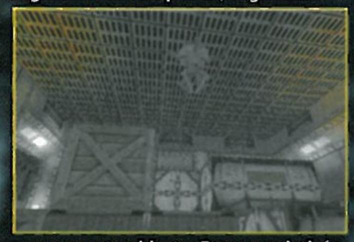
... con ella sin dejarte las uñas, recuerda que puedes utilizar la palanca. Y así de fácil, la piedra será toda tuya.


Es hora para una nueva escena, que servirá para rememorar otra vez a Lara y, a la vez, dar paso a la siguiente fase.

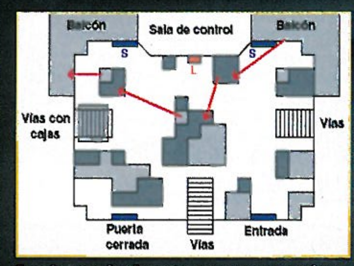
La base/el almacén

En cada uno de los episodios Lara cambia de vestuario, y todas las cosas que anteriormente habías almacenado desaparecen. Esto te deja como al principio, a solas con las pistolas con munición ilimitada y el paquete básico formado por los prismáticos, 3 bengalas, 3 *medipacks* pequeños y uno grande.


Deslízate por la rampa hasta el final. A continuación avanza por el pasillo de la izquierda. Baja por las rampas hasta que llegues al final del pasillo, llegarás a...


... una puerta abierta. Entra y asistirás a una pequeña secuencia en la que aparece el almacén, la garra metálica –que a partir de ahora no debes perder de vista–, y su cabina de control.


Lo primero que debes hacer es correr en línea recta, atravesando el almacén.



Con la ayuda de este esquema puedes orientarte y saber en todo momento donde están colocadas las puertas.


Al llegar al otro lado, te encontrarás en un lugar seguro de techos bajos donde la garra no puede alcanzarte –aparece marcado en el gráfico con la letra S–.


A continuación dirígete hacia la izquierda y justo debajo del control verás un armario –señalado con la letra L–. Al inspeccionarlo encontrarás en su interior la llave plateada; cógela y encamínate de inmediato hacia la esquina derecha del almacén.


Detrás de una serie de cajas altas descubrirás una puerta cerrada, para abrirla utiliza la llave plateada que acabas de conseguir. Esta operación tendrás forzosamente que realizarla con la mayor celeridad posible, ya que la garra no dejará de perseguirte en todo momento con letales intenciones. ¡Pero que pesada es la condenada!

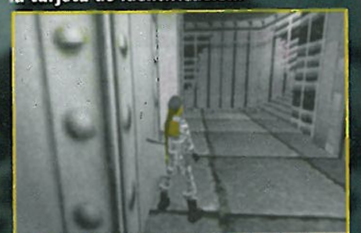

Una vez abierta la puerta, entra y sube las escaleras hacia el cuarto de mando. Allí te topas con dos soldados; acaba con ellos a través de la ventana, o en el pasillo si no te da tiempo. ¡Rápido venga!


Al morir, uno de ellos deja sobre el suelo su tarjeta de identificación. Ésta te servirá para acceder a ciertas áreas.


Registra los armarios en busca de la ametralladora y, cuando la encuentres, regresa de nuevo al almacén y mantente alerta. ¡Es cosa de vida o muerte!



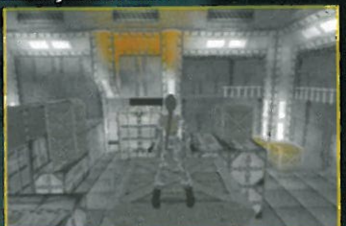
Ahora vete hacia el balcón que hay a la derecha, junto al lugar donde recogiste la llave plateada, y abre la puerta con la tarjeta de identificación.



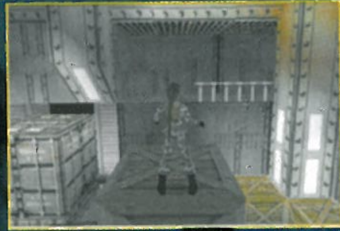
Sube las escaleras que dan acceso a uno de los balcones. Guarda la partida y prepárate para atravesar, saltando de caja en caja, todo el almacén. Pero no de cualquier manera.



Primero debes saltar a la caja gris que hay a tu derecha. Desde allí, toma impulso y vuelve a brincar, ahora hacia las cajas grises que tienes enfrente. Luego súbete a la caja de madera que tienes justo al lado.



Desde ésta tendrás que saltar a una caja gris que tienes a la derecha. De nuevo súbete en la caja de madera.



Ahora sólo tendrás que saltar al balcón. Durante toda la operación no debes olvidarte en ningún momento de la garra; la aparición de su sombra en derredor tuyo será síntoma inequívoco de que se dispone a atacarte.



Ya en el balcón, pulsa el botón que te encuentras en una de las paredes. Al hacerlo, verás cómo la puerta se abre.



Entra por el pasillo y contemplarás una secuencia en la que Lara entra en la sala de mandos de la garra. Elimina al soldado que la dirige y hazte con los controles.

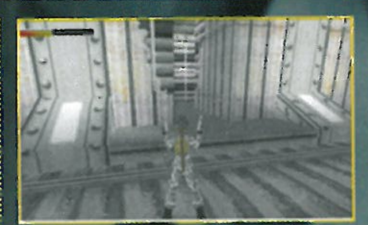


Utilízala para arrancar una de las puertas. Registra los armarios y encontrarás un *medipack* pequeño y munición para la *uzi*. Para abandonar la sala de mandos pulsa el botón que hay junto la puerta. Al salir descubrirás que da al balcón donde comenzaste.

Las vías



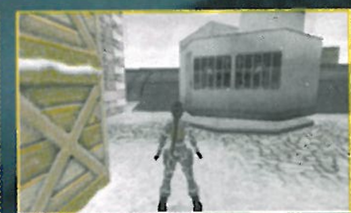
Dirígete a la puerta que Lara abrió por medio de la garra. Entra por ella y sigue las vías del tren. Dos soldados saldrán a tu encuentro para eliminarte.



Acaba con ellos con tu acostumbrada frialdad y prosigue tu camino hasta que aparezca, a la izquierda, una puerta abierta. Deslízate por ella.



Sigue por el pasillo que se abre ante ti y, al fondo, verás otra puerta abierta. Traspásala sin miedo y saldrás, en medio de nieve, a un muelle de carga.



Dirígete hacia la grúa.

La sala de máquinas



Gira a la izquierda y verás una puerta cerrada. Utiliza la tarjeta de identificación para abrirla.



Entra y recorre el pasillo con el arma preparada para escupir, pues dentro te aguarda un soldado. *Dale el finiquito* y recoge la llave plateada que se le cae.



Fíjate que en la parte de atrás le falta...

... un fusible. Vuelve al muelle de carga y luego ve por la puerta de antes.



Dirige tus pasos hacia las vías, crúzalas y entra por la puerta.



Sube las escaleras y te encontrarás de nuevo con una puerta cerrada. Utiliza la llave plateada que has recogido previamente en la sala de máquinas.



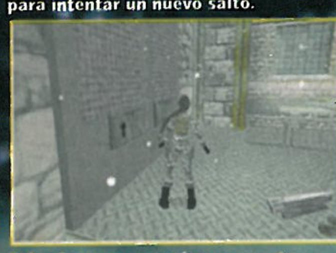
En vez de quedarte dentro, sal y presencia una secuencia en la que dos hombres parecen urdir algún temible plan contra alguien.



Gira a tu derecha. Coge carrerilla y salta para asirte al borde de la plataforma.



Impúlsate y sube. Dirígete al fondo para intentar un nuevo salto.



Sube de nuevo y verás una puerta cerrada con llave. También encontrarás munición para la *uzi* y la mira láser.



Abandona las alturas y, de vuelta en el suelo, busca una puerta situada justo debajo de las repisas donde estuviste.



Utiliza de nuevo la impagable tarjeta de identificación para abrirla. Entra y, sin mirar atrás, todo recto hacia el fondo.



Eso sí, debes tener cuidado con el perro –dale plomo– y sigue avanzando.



TOMB RAIDER CHRONICLES



Registra los armarios en busca de la pistola *Desert Eagle*, un *medipack* pequeño, munición para la propia pistola y el fusible que necesitas para la sala de máquinas.



Una vez hecha la recolección, vete hacia el único lugar que te queda por registrar. Algo así como una especie de pasillo estrecho y corto. Al final del...



... cual verás la habitual puerta cerrada. Para abrirla pulsa, tal como hiciste...



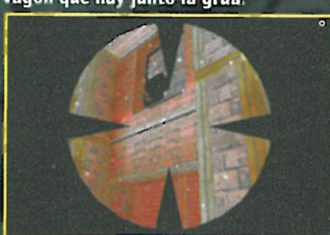
... antes, el botón y saldrás de nuevo al pasillo de las vías. Dirígete al muelle...



... de carga armado con la *Eagle* en combinación con la mira láser.



Cruza el muelle y colócate detrás del vagón que hay junto la grúa.



Desde aquí dispara al tipo de la ventana utilizando la mira láser.



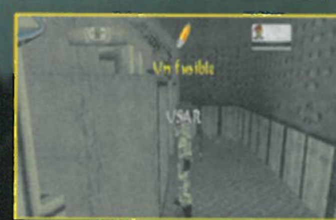
Utiliza el mismo sistema para acabar con el tipo que te dispara desde la otra ventana, la que está situada sobre la entrada a la sala de máquinas.



Cuando hayas acabado con ellos, entra en la sala de máquinas.



Dirígete a la parte trasera rápidamente y sin que te vean. ¡A vida o muerte!



Coloca el fusible y estate preparado...



... pues estás a punto de ser atacado por un pastor alemán *pelín* rabiosillo.



A continuación verás que a uno de los lados se ha abierto un pasillo.



Al fondo de éste encuentras un botón, púlsalo y... ¡otra pequeña secuencia!



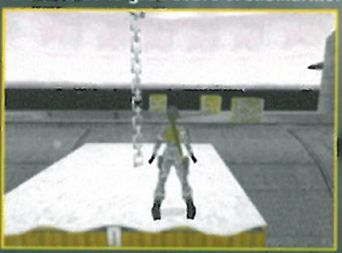
En ella la grúa se pone en marcha y coloca el cajón sobre el submarino.



Vuelve otra vez al muelle de carga y súbete al vagón.



Desde esta posición salta al cajón que ha colocado la grúa sobre el submarino.



Salta al submarino y, de nuevo, presenciarás una breve secuencia.



El argumento de ésta se reduce a ver cómo un hombre carga cajas para tu...



... enojo, al parecer, pues acto seguido te liarás a *mamporrazos* con él.



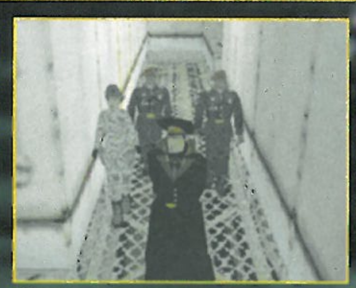
Tras esto, corre por la rampa hacia el interior y te habrás ganado el acceso a una nueva fase que tiene lugar bajo las aguas de algún océano.

Dentro del submarino

Como es costumbre en cada nueva fase, Lara comenzará con un inventario renovado en el que hay bengalas, dos *medipack*, una mira TMX y prismáticos.



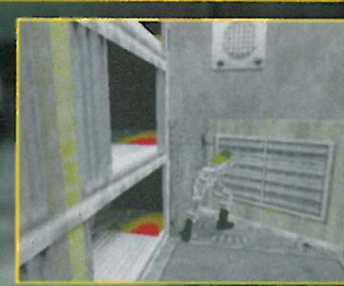
Esta fase empieza cuando Lara, tras entrar en el submarino, es descubierta.



Mikhailov y sus hombres la encierran en un lugar donde difícilmente podrá escapar. Tras la escena del encierro, volverás a recuperar el control de Lara.



Para escapar de este lugar tendrás que conseguir una palanca. Sitúate entre las literas e intenta arrancar las barras que hay entre ellas. A continuación busca...



... la rejilla que no tiene extintor. No tendrás más remedio que utilizar la palanca para abrir un pasaje secreto hacia los conductos de ventilación.

Los conductos de ventilación

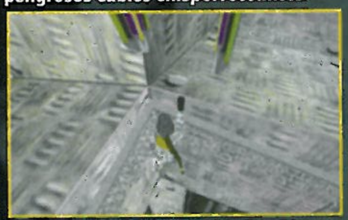

Entra en los conductos y gira a la derecha. Pasa al otro lado a gatas.


En este lugar hay una escalera de mano. Sube por ella hasta arriba del todo.


Prosigue con el gateo hasta que llegues a una especie de agujero.


Verás otra escalera de mano: trepa por ella hasta la parte superior.


Tendrás que pasar a gatas entre peligrosos cables *chisporroteantes*.

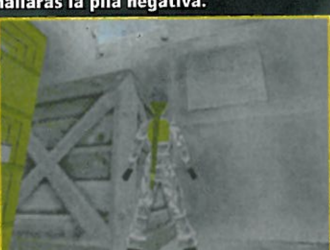

Descuélgate por la pared y desplázate cuidadosamente hacia la izquierda.


Sube y te encontrarás un ventilador y, a la derecha, una rejilla. Ábrela y aventúrate a bajar por ella.


Te conduce a un especie de almacén.

El almacén


Busca entre los estantes un *medipack* pequeño y si registras los cajones, hallarás la pila negativa.


Dado que la puerta está cerrada con llave, tendrás que salir de nuevo por el mismo hueco por el que entraste al conducto de ventilación.


Deberás descolgarte y tomar otra vez el camino de la izquierda.

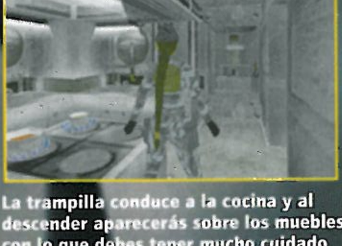

Te encontrarás un nuevo ventilador y una escalera de mano. Sube por ésta y avanza a gatas por el pasillo.

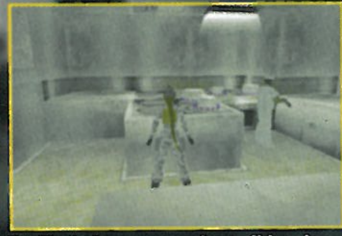

Cuando llegues a unas maderas en forma de barrera, asómate y podrás ver otra secuencia de Mikhailov. Tendrás que ir con mucho sigilo para no ser descubierto por tus enemigos.

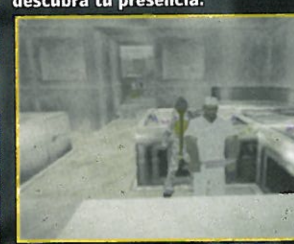

Continúa hasta el fondo y saldrás a un lugar donde podrás ponerte de nuevo de pie. Allí se abre un agujero con una escalera de mano. Desciende por ella y entra a gatas por el pasadizo.

Al final de éste, encontrarás, para tu alivio, una nueva trampilla.


Ábrela y baja; pero antes no te olvides de guardar la partida.



La trampilla conduce a la cocina y al descender aparecerás sobre los muebles con lo que debes tener mucho cuidado con los fogones. A continuación baja sin hacer mucho ruido al suelo.


Deslízate lo mas pegado posible a los muebles para evitar que el cocinero descubra tu presencia.

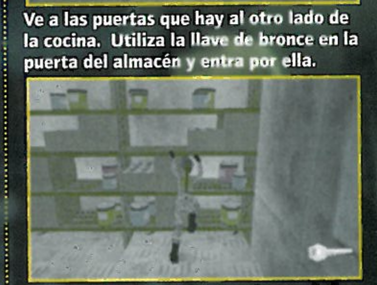


Colócate justo detrás de él y pulsa la tecla acción. Hazlo de nuevo y Lara cogerá la palanca.


Úsala sabiamente en la cabeza del cocinero y déjale fuera de combate.

Con el cocinero *chupando* azulejo regístrale y bírlale la llave de bronce.

Ve a las puertas que hay al otro lado de la cocina. Utiliza la llave de bronce en la puerta del almacén y entra por ella.


Inspecciona los estantes en busca de la llave plateada; y los cajones para encontrar las pistolas. Con tus nuevas adquisiciones regresa a la cocina.



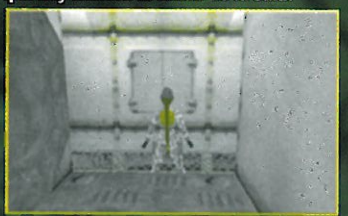
Usa la llave plateada para abrir la puerta que antes estaba cerrada. No olvides equiparte con las pistolas,


y prepárate para acabar con los dos malvados soldados que van a salir a tu encuentro.

El vestíbulo



Una vez dentro, saldrá a saludarte un nuevo soldado; acaba con él y recoge la munición que te deja. Entra por la puerta que hay abierta al fondo de la sala.



Al final del pasillo encuentras una bifurcación. Por el pasillo de la derecha hay una puerta cerrada, así que mejor continúa por el pasillo de la izquierda.



Elimina al marinero que aparece, sigue hacia el fondo y verás un pasillo en forma de T. Tira por el ramal de la derecha y te encontrarás con una puerta y una manivela. Está cerrada.



Ábrela haciendo girar la rueda. Traspásala y, si sigues avanzando, hallarás una nueva escalera al fondo.



Sube por ella y arriba descubrirás un pasillo que conduce a una especie de almacén. Nada más entrar allí serás atacado por soldados. Acaba con ellos y registra cada palmo del lugar.



Súbete a las cajas que hay junto a la puerta y hazte con la escopeta. Muévete a las cajas de enfrente y recoge una pieza de la escafandra y un *medipack* grande.



Regresa de nuevo a la escalera de mano, baja por ella y, sobre tus pasos, vuelve al vestíbulo principal.



Ve hacia la puerta con la manivela que estaba cerrada, al fondo a la derecha. Lleva a un pasillo, recórrelo y entra por la primera puerta que veas a la derecha.



Aparta al soldado que hay en su interior. Busca un caja grande de madera: sobre ésta hay una reja; para abrirla debes saltar. Trepa por el...



... hueco abierto. Verás un pasillo. Al fondo una trampilla: ábrela y baja.



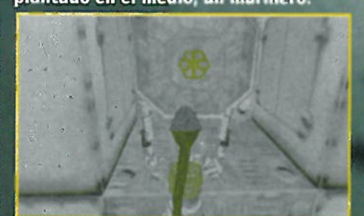
Te encontrarás con un pequeño almacén, en cuanto bajes un marinero entrará a investigar. ¡Dale plomo! y a registrar la sala; en uno de los cajones verás la batería positiva.



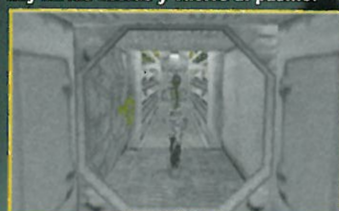
Vete por la puerta que abriste antes y sal de nuevo al vestíbulo. Regresa a la puerta que hay al fondo, recorre el pasillo y yendo hacia la izquierda te toparás con un agujero.



Baja por las escaleras y entra por el hueco. Ante tus ojos se abre un nuevo pasillo y, plantado en el medio, un marinero.



Continúa por el pasillo y métete por el pasadizo que se abre a la derecha; recoge la munición. Tus pasos te llevan a los dormitorios. Coge el *medipack* que hay en las literas y vuelve al pasillo.



Ve hacia la puerta con la manivela. Ábrela haciendo girar la rueda y entra. Fulmina al marinero que sale a tu encuentro y prosigue tu camino.



Al fondo del pasillo encontrarás otra escalera de mano. Sube por ella hasta que se te acaben los peldaños.

Área del traje de buceo



Arriba te aguarda una encrucijada de pasillos. A la izquierda tienes una puerta abierta que da a una sala; dentro hay unos trajes de buzo pero desgraciadamente no puedes utilizarlos.



Desilusionada, regresa al pasillo y vete hacia la derecha, la puerta que te encuentras está cerrada. Ábrela girando la rueda y ¡para adentro!



Dentro de esta sala se esconde un marinero. Liquídalo y coge la pieza del traje de buzo que deja al caer.



Sal de esta sala y continúa por el pasillo hasta el fondo. Toma de nuevo el pasillo de la izquierda donde está la puerta abierta. Dispara al marinero que pulula por allí y registra la sala.



Lárgate de la sala y vete hacia la derecha; otra puerta cerrada. Ábrela y entra. En su interior verás un traje de buzo, disponible y a tu medida.



Para poder utilizarlo, primero tendrás que combinar la consola con la escafandra, y luego poner esto en el traje de buzo. También deberás combinar el adaptador de la pila positiva con el de la negativa y colocar el resultante en el traje.



A continuación un poco más de cine. En esta secuencia verás cómo Lara se pone el traje de buzo. ¡Como un guante!



Con el traje puesto, dirígete al fondo de la habitación, que lleva a la sala de despresurización. Lara está preparada para salir a una nueva fase submarina.



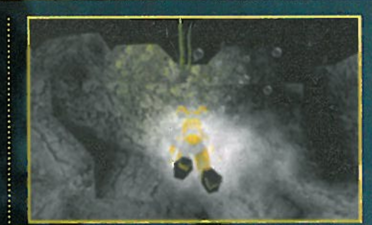

Fuera del submarino

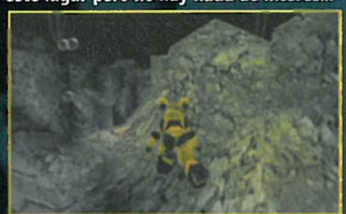

La fase comienza fuera del submarino y Lara lleva puesto el traje de buzo. Bucea hacia el alga que tienes justo enfrente.


Tu única opción es bucear hacia la...


... derecha. Una fuerte corriente te impide ir en cualquier otra dirección.


Hacia la derecha te encontrarás con un mini submarino que impedirá tu avance.


Si lo deseas puedes darte una vuelta por este lugar pero no hay nada de interés...


... salvo los torpedos que te dispararán; esquívalos y vuelve por donde viniste.

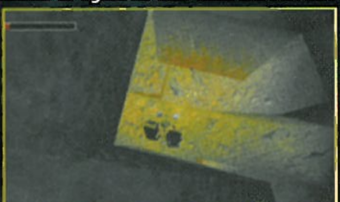

Ahora los motores se han detenido con lo que podrás ir hacia la izquierda.

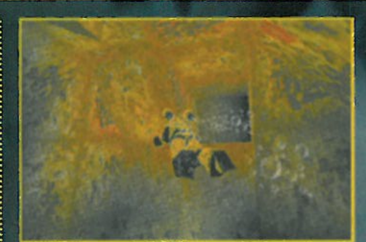

Avanza por el pasillo natural que se abre entre las piedras.

Los restos del barco


Bucea hacia el frente y métete por una abertura que hay en la pared.


Por aquí llegas a un espacio abierto donde te aguarda otro mini submarino.


Al igual que su compañero, intentará acabar contigo a torpedazos. Bucea hacia el fondo y, allá donde las piedras son amarillas, busca una abertura.


Una vez a salvo, busca el paso a través de la roca. Cuando lo divises, entra y sigue braceando a todo músculo.


En este lugar has de encontrar un nuevo hueco que te permita seguir avanzando.


Hacia arriba tienes el agujero por el que poder acceder a la siguiente cámara. Y desde ahí vuelta a...


... empezar. Busca en la pared el hueco que conecta con la cámara contigua.


Una secuencia te mostrará la caverna en la que vas a entrar. Verás cómo Lara abre el cajón y recoge un objeto.


Acto seguido el techo empezará a derrumbarse lo que dañará el sistema de respiración de Lara. Guarda la partida y...

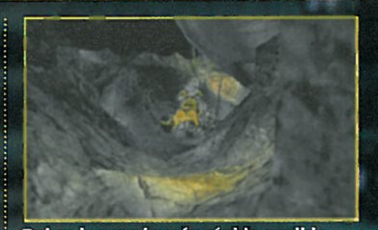

... abandona la sala. La siguiente abertura la tienes a la izquierda.


Para salir de esta nueva sala, dirígete al hueco que hay justo enfrente. La última salida está abajo, en el fondo.


Impúlsate hacia arriba, pero teniendo cuidado de no quedarte atrapado.

De vuelta al submarino


Al escapar verás a tu derecha el submarino. Justo detrás de éste se encuentra la salida que te conducirá hacia el submarino grande.


Debes bucear lo más rápido posible, esquivando a la vez los torpedos que te lanza el mini submarino. Sigue hacia la derecha y llegarás a una abertura en la roca por la que podrás pasar.


Cuando salgas al otro lado, gira de nuevo a la derecha y bucea hacia el alga que tienes justo enfrente.

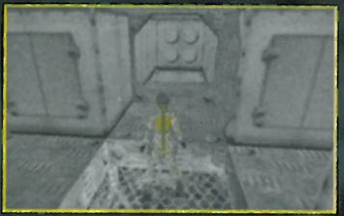

Te encontrarás justo delante del submarino grande. Métete por la abertura del ballenato metálico y estarás, por fin, en la siguiente fase.

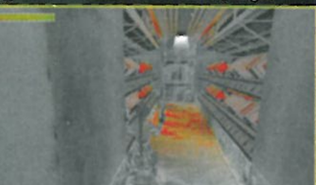
El hundimiento del submarino


Ya en el interior del submarino y nada más quitarse el traje de buzo, Lara...


... se verá encañonada por los soldados enemigos. Tras una breve conversación le conducirán a la sala de torpedos.


En el camino algo les sorprende... y Lara acabará con los dos soldados.


Al recuperar el control de la coletuda, primero sigue avanza por el pasillo y, al llegar a la escalera de mano, baja.


Llegarás a la sala de torpedos. Elimina al soldado que sale a tu encuentro.


A continuación dirígete al fondo del pasillo, que termina en forma de T.


De nuevo serás atacado por un marinero. Dale plomo y avanza con garbo por el pasillo de la derecha.


Al fondo encontrarás una escalera de mano, sube por ella a la parte superior.


Y una vez allí, recorre el pasillo y elige la bifurcación de la derecha.


Este corredor ha sido incendiado, sortea la primera llama de un salto y coge el pasillo de la izquierda.


Llegarás a un pequeño almacén donde un somero registro de las estanterías te revelará una ametralladora.


Regresa de nuevo al pasillo en llamas.

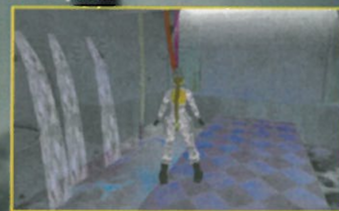

Salta la segunda llama y sigue por el pasillo que se abre más adelante. Este conduce al vestíbulo.


Si no quieres electrocutarte, mejor cuídate de no pisar el suelo ya que hay cables sueltos en contacto con el agua.


Para pasar el vestíbulo debes saltar a la mesa que tienes delante y de ahí otro brinco hasta la siguiente mesa.

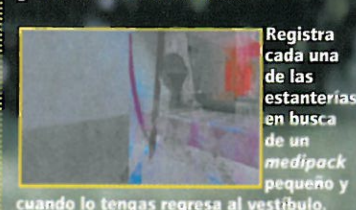

Salta a la mesa que tienes enfrente.


Y por último colócate en la mesa que está al otro lado, justo en línea recta con la puerta.

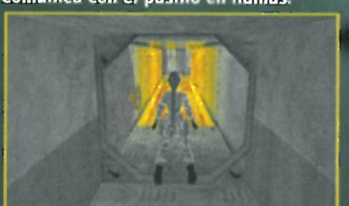

Desde aquí salta a la entrada, bajo los chorros que caen, con extremo cuidado para no caer al agua. Una vez a salvo continúa por el pasillo.


En el pasillo en forma de T encamínate por el ramal de la derecha.


En el almacén tendrás que matar a un marinero. No olvides apropiarte de su tarjeta de identificación pues te será de gran utilidad más adelante.


Registra cada una de las estanterías en busca de un *medipack* pequeño y cuando lo tengas regresa al vestíbulo.

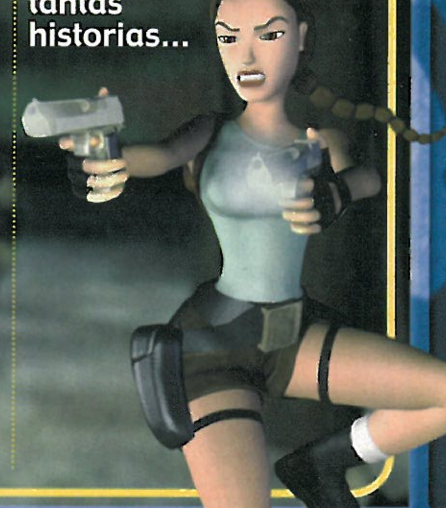
Invierte el recorrido, saltando de nuevo de mesa en mesa, hasta colocarte en la que queda enfrente de la puerta que comunica con el pasillo en llamas.


Desde esta mesa salta al pasillo, con las mismas dosis de cautela para no acabar de cabeza en el agua. Atraviesa de nuevo el pasillo de fuego.


Estarás de vuelta en el pasillo en forma de T, toma el que sale a la derecha e irás a parar a una puerta cerrada.


Para abrirla utiliza la tarjeta de identificación que acabas de recoger.

Apuró su bebida y buscó instintivamente la botella; la noche iba a ser larga y todavía quedaban tantas historias...



The Mission

La tercera fase

Introduce la secuencia: Guardiola, Thuram, Guardiola, Thuram, Davids, Guardiola, Hamann, Figo, Davids y Guardilola en el menú de contraseñas. Si lo has hecho bien –sin confundirte de *crack*– comenzarás la partida en la tercera fase del juego. ¡Goooooolazo!



Bugs Bunny: perdido en el tiempo

Seleccionar nivel

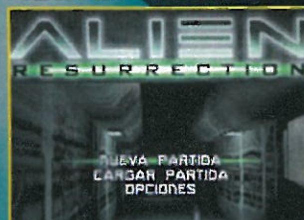




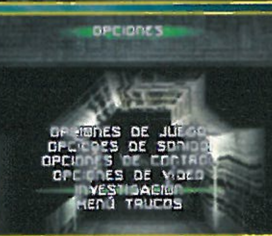
Para poder seleccionar nivel, en la pantalla de selección, colócate en una Era que tenga la interrogación y, mientras presionas los botones L2 y R1, pulsa X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado y Cuadrado. Ahora podrás seleccionar la Era que más te guste para jugar.

Alien Resurrection

Activar trucos



Para activar un nuevo menú que te permita cambiar parámetros del juego, presiona en la pantalla principal la combinación: Izquierda, Derecha, Arriba y R2.



Después introdúcete en el menú de opciones y verás que ha aparecido un nuevo parámetro llamado: menú trucos.



Dentro de él podrás hacer alguna trampilla como: elegir munición infinita, evitar que tu *prota* se ahogue o que los Aliens sean unas completas madres.

Army Men Air Attack

Activar trucos



Para introducir estos códigos selecciona el menú contraseñas.

Todos los pilotos





Introduce Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba y Abajo para conseguir todos los pilotos.

Niveles



Nivel 4: Abajo (x2), Cuadrado (x2), Izquierda, Derecha, Círculo y X.

Nivel 5: Derecha (x2), X, Círculo, Abajo, Arriba, Abajo y Arriba.



Nivel 9: Círculo (x2), Derecha, Arriba, Derecha, Arriba y X (x2).



Nivel 10: X, Abajo (x4), X, Izquierda y Derecha.



Nivel 11: Triángulo, Arriba, Círculo, Abajo, Cuadrado, Izquierda, X y Derecha.



Nivel 12: Arriba, Arriba, Triángulo, Triángulo, Izquierda, Izquierda, Círculo y Círculo.



Nivel 15: Cuadrado, Derecha, Izquierda, Círculo, Círculo, Arriba, Abajo y Cuadrado.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Activar trucos



Pausa el juego mientras dejas presionado el botón L1, verás cómo tiembla la pantalla. Ahora introduce los siguientes códigos.

Perder peso



Pulsa la secuencia: X (x4), Cuadrado, X (x4), Cuadrado, (x4) y Cuadrado. Tu patinador perderá algunos kilos.

Ganar peso



Para que tu patinador parezca una *foca* introduce: X (x4), Izquierda, X (x4), Izquierda, X (x4) e Izquierda.

Todos los circuitos y patinadores



Para abrir todos los circuitos y todos los patinadores que han diseñado los programadores, introduce:: X(x3), Cuadrado, Triángulo, Arriba, Abajo, Izquierda, Arriba, Cuadrado, Triángulo, X, Triángulo, Círculo, X, Triángulo y Círculo. ¡Sin esfuerzo!

Dave Mirra Freestyle BMX

Conseguir todo





Para conseguir a Slim Jim como personaje, solo tienes que pulsar, en la pantalla de selección de personaje, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba e Y.



Si lo que quieres es conseguir todas las bicicletas pulsa: Arriba, Izquierda, Arriba, Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha e Y.



Si lo que de verdad deseas es conseguir todos los estilos y niveles presiona: Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda e Y.

Spawn

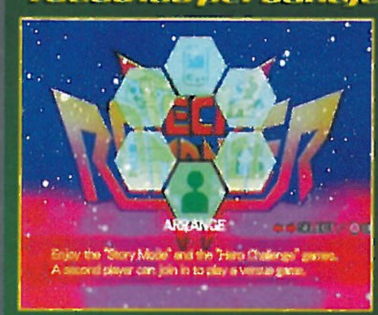
Modo Destrucción



Para que tu personaje se convierta en una autentica máquina de combate, presiona los botones Gatillo Derecho y B y verás de lo que es capaz tu personaje de cómic. ¡BOUM!

Tech Romancer

Todos los personajes



Para tener acceso a todos los personajes sin necesidad de acabarte el juego una y otra vez, deberás hacer lo siguiente:



Sitúate sobre el menú de opciones y pulsa: A, A, B, A, B y Derecha. ¡Así de sencillo y fácil, amigos lectores!

Space Channel 5

Aura de Glamour

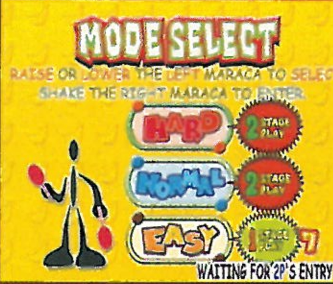
Para conseguir que a Ulala la invada un aura púrpura, tienes que conseguir un índice de audiencia superior al 95%.



Cuando termines el juego por primera vez, verás que se abren nuevas rutas que seguirá la marchosa reportera.

Samba de Amigo

Más difícil todavía

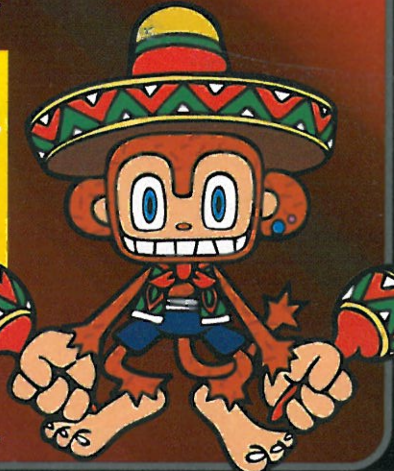


En la pantalla de selección de dificultad, dirige tu maraca izquierda hacia abajo repetidas veces –si tienes pad pulsa abajo/izquierda–. Verás que te ha salido un nuevo modo llamado *Random*.

Cuando comiences la partida comprobarás que las bolas se mueven incoherentemente por toda la pantalla.



Para acceder a un nuevo modo llamado *más-difícil-todavía*, dirige tu maraca izquierda hacia arriba repetidas veces –si tienes pad pulsa arriba– y agárrate a lo más sólido que encuentres.





No One Lives Forever

Códigos

Para conseguir las mejoras que te traemos solo debes pulsar la tecla **T** y teclear uno de los códigos.



Para obtener todas las armas con munición en cantidad, teclea **mpkingoftehmonstars**.



Introduce **mpwegotdeathstar** si pretendes obtener munición infinita.



Prueba con **mpdrdentz** y tu barra de salud subirá hasta arriba.



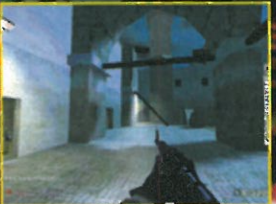
Con **mpwonderbra** tu armadura se regenerará de un modo sorprendente.



Introduce **mpimyourfather** para acceder al modo Dios –en este caso Diosa–.



Teclea **mpyouloodlikeyouneedamonkey** para obtener todas las armaduras.



Para obtener todas las armas secundarias, silenciadores y demás, teclea **mpgoattech**.



Si deseas ver a nuestra heroína en tercera persona introduce **mpasscam**.

Call to Power II

Activar el modo trampas



Comienza una nueva partida, selecciona de la barra de herramientas el menú **Opciones** y pincha sobre la **Trampas**.



Acepta todos los términos y condiciones que aparecen en pantalla sin llevarle la contraria al juego.

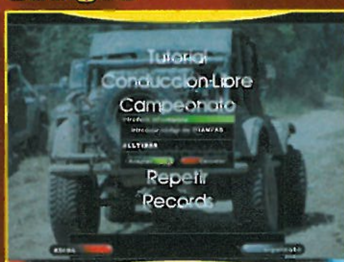


Ahora podrás acceder a todo un mundo de opciones en el que podrás configurar todo como tú quieras. ¡Ahora el juego es mucho más fácil!

Screamer 4x4

Para introducir estos códigos debes pulsar la tecla **Mayúscula derecha**. Aparecerá una pequeña ventana.

Códigos



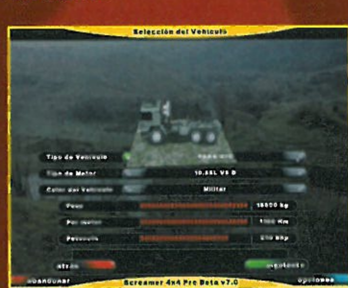
Teclea **ALLTIRES** para conseguir todas las ruedas...



Con **ALLFDIFERS** podrás configurar a tu gusto el bloqueo del diferencial.



Para elegir cualquiera de los motores aplica la palabra **ALLENGINES**.



Con **RABACAR** es posible seleccionar el camión Raba –¿dijo?–.



Introduce **BIGFOOT** para hacerte con los servicios de un vehículo mastodóntico.

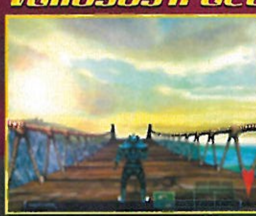


Para tener acceso a todos los vehículos del juego hay que teclear **ALLCARS**.

Giants: Citizen Kabuto

Durante el juego pulsa la tecla **T** para introducir estos códigos en la ventanita que aparece en pantalla:

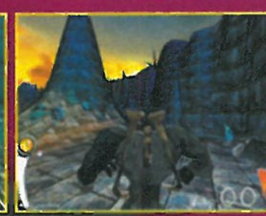
Valiosos trucos



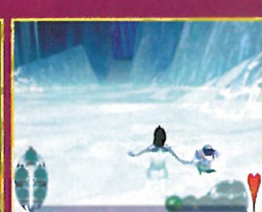
Introduce **mapshowitall** para descubrir todo el mapa de la misión sin recorrerlo.



Con **allmissionsaregoodtogo** tendrás acceso a todos y cada uno de los niveles.



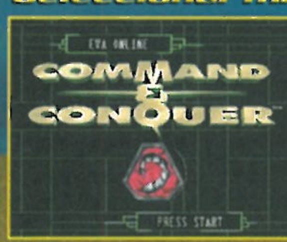
Introduce **basegoverfast** para construir una base a una velocidad de escándalo.



Con la palabra **pleasehealme** tu nivel de vida se repondrá a lo más alto.

Command & Conquer 3D

Seleccionar misión



En la pantalla en la que vemos las palabras *Press Start*, introduce la secuencia B, A, R, R, A, C-Izquierda, Arriba, Abajo y A.



Después selecciona la opción *Replay Mission* y pulsa L. Verás que ahora puedes seleccionar la que quieras libremente.

Hacer Zoom



Para acercar la cámara mientras pulsas el botón L, presiona el botón C-Arriba y verás cómo tus tropas se hacen más grandes.



Para alejar la cámara mientras pulsas el botón L, presiona el botón C-Abajo y verás cómo los tanques parecen pulgas.

PlayStation2

Gradius III & IV

Mega disparo



Comienza una nueva partida en el modo que desees –siempre que pertenezca al juego que te proponemos–.



Pausa el juego y presiona: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado y Triángulo.



Verás que tu potencia de disparo, además de tu velocidad, han aumentado considerablemente.

Silpheed 2

Armamento extra



Comienza una nueva partida e introduce XACALITE como nombre.



Verás que ahora puedes escoger entre nueve armas para cada ala desde el principio, en vez de las tres que consigues sin el truco.

Ahora no habrá nadie que pueda contigo... siempre y cuando seas capaz de acertar a los enemigos.

Theme Park World

Todas las atracciones



Mientras estés jugando presiona Izquierda, Abajo, X y Círculo.



Verás que ahora tienes a tu disposición todas y cada una de las atracciones.

Todos los ítems



Durante la partida presiona Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo y Derecha.



Verás que tienes todo a tu disposición, a pesar de no haber dedicado a investigación una sola peseta. ¡Así cualquiera!





El Grinch



Contraseñas de nivel variadas



Nivel 1-1: 9, 7, +, 2, 4, 2, 8, – y 3.



Nivel 2-1: 4, 8, –, 4, Max, Grinch, Max, X y 2.



Nivel 3-1: 3, 7, –, 2, 6, 2, Cindy Lou Who, X y 3.



Nivel 4-1: 4, X, 0, 2, +, 7, 4, + y 8.



Nivel 5-1: Max, 4, 6, 0, 6, +, 8, Cindy Lou Who y 9.



Nivel 6-1: 0, 8, –, Cindy Loy Who, 1, Grinch, 8, X y 4.

Nivel 7-1: –, X, 0, Grinch, +, 7, 1, 7 y 0.



Nivel 7-7: 7, 4, 2, 0, 6, +, +, X y X.

Chase HQ Secret Police

Passwords

Introduce estos *passwords* para jugar en las siguientes pantallas –si te apetece, por supuesto–.



Nivel 2 : NDHQ



Nivel 3 : WVLF



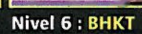
Nivel 4 : JD1S





Nivel 5 : NC4Z





Nivel 6 : BHKT



Nivel 7 : ZDKW



Nivel 8 : 14FQ



Nivel 9 : XVNP



Nivel 10 : MMQG

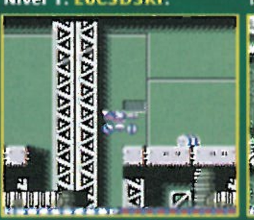
Baster Master Enemy Below

Niveles



Nivel 1: E6C3D3KF.

Nivel 2: E6D3D3KG.



Nivel 3: E7C3D3KH.

Nivel 4: E7D3D3KI.



Nivel 5: F6C3D3KQ.



Nivel 6: F6D3D3KR.

Nivel 8: F7D3D3KT.



Hay canciones que te dejan *baldao.*

Es difícil fijarse en el fondo con tanta flecha bajando *a toda pastilla.*

Dancing Stage EuroMIX

Are you Ready For Samba?

«Dancing Stage Euro Mix» es una renovada recreativa que nos servirá para entrenar duro nuestras *clubber* coreografías con lo más bailable del momento.

Konami es muy dada a sacar actualizaciones unos meses después de sus arcades pasados. Ya lo hizo con «Beat Mania» y todos aquellos *remixes*, por lo que «Dancing Stage» no podía ser menos.

El concepto del juego sigue siendo el mismo: dar rienda suelta a la inagotable capacidad de hacer el ridículo que va almacenando el ser humano a lo largo de su vida. Las herramientas de que disponemos son las mismas: un tablero con cuatro flechas a modo de *pad*, que presionamos con los pies según vayan apareciendo instrucciones en pantalla. Y música, mucha música *disco, house, techno* y demás *bakaladeces* de nueva generación.

Con el apellido EuroMix, Konami presenta *la misma chistera pero con diferente conejo*, o lo que es lo mismo, han actualizado el catálogo de canciones, modificado los gráficos y presentado renovados modos de juego para auténticos *clubbers devorapistas.*

Así, podemos encontrar desde temas comerciales como «El Ritmo Tropical» hasta otras sinfonías *bakalas* que tanto *rayan en los megaequipos de los after*. Esta es la *zanahoria* que nos pone Konami para hacernos bailar como posesos enfebrecidos y asegurarnos nutridas audiencias mirando *flipadas o espatarrás de risa*, dependiendo de nuestro *filin*.

Visualmente la fórmula no ha cambiado; un sinfín de lucecitas discotequeras en pantalla mezcladas con personajes poligonales bailando al son de la *tralla*, y las benditas flechas que no paran de caer desde la parte de arriba de la pantalla.

Lo que se agradece con respecto a la versión anterior es que por fin los personajes del fondo siguen el ritmo de la música y no hacen lo que les viene en gana, como solían. Pero lo mejor llega con los nuevos modos de juego que incluyen canciones adicionales con diferentes niveles de dificultad, la posibilidad de pasarle flechas al contrario y el modo más bestia que este redactor haya visto jamás: *la locura a dos pies*. Un único Ser habrá de enfrentarse a ocho hileras de flechas jugando a la vez en los dos *pads* disponibles. ¡INHUMANO!

«Dancing Stage EuroMix» bien podría encumbrarnos a la fama o reducirnos al más triste de los ridículos. Y todo, por la gracia de Konami y sus ocurrencias.

Nacho

El muro sónico es cortesía de la máquina. La marcha, ¡llévala tú!

El Ritmo Tropical, un éxitazo de los *garitos* de Chueca.

Otras noticias recreativas

Naomi 2 y VFX:
Los amantes de la saga «Virtua Fighter» estamos de suerte. Yu Suzuki, autor de todas las ediciones y cabeza visible de AM#2 presentará a finales de Febrero «Virtua Fighter X» en la nueva placa de Sega más conocida como Naomi2. El proyecto se está llevando en el más absoluto de los secretos pero se espera que revolucione el mundillo de los arcades gracias a la tremenda potencia de esta placa.

«Mr. Driller 2»:
Namco ha lanzado recientemente la continuación de su juego de habilidad «Mr. Driller» en el mercado japonés. Aportará nuevos escenarios y un inédito personaje para partidas de *dos player* en una misma pantalla.

«WWF Royal Rumble»:
Sega está desarrollando para Naomi su propia visión de lo que es la lucha libre americana. «WWF Royal Rumble» cuenta con 19 luchadores modelados a la perfección. Usa tres botones para realizar los *combos*, por lo que la sencillez será un gran detalle de esta recreativa.

«GigaWing2»:
Para Naomi, Capcom está programando un *shoot'em-up* con una perspectiva cenital y una jugabilidad clásica 100%. Continuación de un éxito de los 90, «GigaWing2» mezcla escenarios poligonales con bellos *sprites* formados por millones de colores. Su versión para Dreamcast es exacta... o eso dicen.

Listas de éxitos

Por sistemas



PlayStation
1. Driver 2 — Reflections
2. Ready 2 Rumble Round 2 — Midway
3. Alien Resurrection — Fox Interactive



PlayStation 2
1. Ridge Racer V — Namco
2. Dead or Alive 2 — Tecmo
3. Tekken Tag Tournament — Namco



Nintendo 64
1. Zelda Majora's Mask — Nintendo
2. Mario Tennis — Nintendo
3. Pokémon Stadium — Nintendo



Game Boy Color
1. Donkey Kong Country — Nintendo/Rare
2. Pokemon Trading Card Game — Nintendo
3. Metal Gear Solid — Konami



PC
1. Diablo II — Blizzard
2. Giants: Citizen Kabuto — Planet Moon
3. Sacrifice — Shiny Entertainment



Dreamcast
1. Metropolis Street Racer — Sega
2. Shenmue — Sega
3. Quake III Arena — id Software

Por países





E.E.U.U.
1. Fantasy Star Online • DC — Sega



Japón
1. Donkey Kong 2001 • GBC — Nintendo



Inglaterra
1. Who Wants to be a Millonaire? • DC/PSX/PC — Eidos



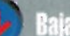
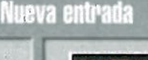
Nuestro nº 1

Diablo II

Es la primera vez que ocurre: «Diablo II» ha roto todos los esquemas y se ha hecho dueño y señor del primer puesto de nuestro ranking. ¿Habrá alguien que lo levante de ese privilegiado puesto? La respuesta no la conocemos pero viendo la fuerza con la que ha entrado «Donkey Kong Country», no nos extrañaría que los Bárbaros, Nigromantes, Paladines y Amazonas hubiesen empezado a temblar de verdadero pánico. ¡Horreur!

Vuestro Top 10

 Sube — Se mantiene 

  Baja — Nueva entrada 

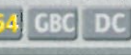


1. Diablo II — Blizzard — PC (Se mantiene)



2. Donkey Kong Country — Nintendo — GBC (Sube)



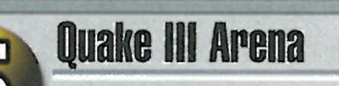




3. Zelda Majora's Mask — Nintendo — N64 (Sube)



4. Driver 2 — Reflection — PSX (Baja)







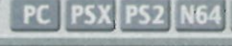
5. Quake III Arena — id Software — PC, DC (Sube)





6. Metropolis Street Racer — Bizarre Creation — DC (Nueva entrada)



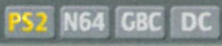






7. Shenmue — Fox Interactive — DC (Baja)









8. Ridge Racer V — Namco — PS2 (Nueva entrada)

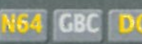






9. Giants: Citizen Kabuto — Planet Moon — PC (Nueva entrada)









10. Ready 2 Rumble Round 2 — Red Storm — PSX, PS2, N64, DC (Nueva entrada)





Sobre PSOne

Hola amigos. Necesito que me déis algún tipo de información sobre PSOne, ya que estoy pensando en hacerme con una, aunque no se si esperar a que salga otra consola mejor. ¿Qué puedo hacer?

Alejandro Rodríguez (Asturias)

Hola Alejandro, PSOne no es otra cosa que una PlayStation rediseñada y con un tamaño bastante menor. Esta consola acepta TODOS los juegos de PlayStation además de permitir, en un futuro no muy lejano, agregarla una pantalla LCD o un teléfono móvil...
La principal característica de esta consola es su reducido tamaño que permite llevarla a cualquier parte con toda comodidad. Sobre lo de "esperar a otra consola mejor", sólo comentarte que en estos momentos ya tienes en el mercado Dreamcast y PlayStation2, hasta que llegue XBox a principios del 2002. La decisión, como siempre, es tuya.

XBox mola todo

En la sección de noticias de vuestro pasado número pude ver con expectación el precioso diseño de XBox, pero me gustaría hacer unas cuantas preguntas sobre esta maravilla de la técnica...
– ¿Cuándo saldrá la consola?
– ¿Cuál será su precio?
– ¿Qué juegos estarán a la venta con el lanzamiento de XBox?
– ¿Cuántas manos hacen falta para poder llegar a todos los botones?
– ¿Se podrán ver vídeos DVD?

Francisco Gutiérrez (Galicia)

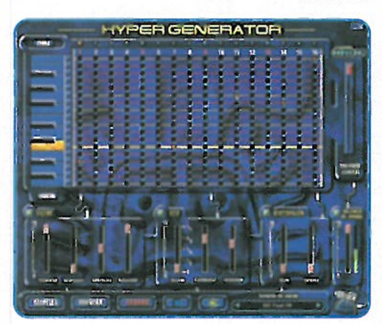


¡Exactamente!, todo parece indicar que es una maravilla de la técnica.
– En Octubre de este año desembarcará en Estados Unidos y al principio del 2002 en Europa.
– No hay precio confirmado todavía pero según fuentes oficiales, Microsoft pretende que sea inferior al de PlayStation2 en el momento de salir a la venta.
– No se han dicho muchos más nombres de los que comentamos el número pasado, pero se esperan que unos 20 títulos, más o menos, estén a la venta –lee el reportaje que publicamos este mes en la página 8–.
– Las tuyas, las de tu novia y si nos apuras mucho, la pierna izquierda...
– XBox es una consola de videojuegos. PUNTO. Después, si cada usuario que compre la consola quiere ver vídeos en DVD... podrá hacerlo.

Mezclando que es gerundio

En el número uno de Juegos & Cía. hicísteis un reportaje sobre «Dance Machine», una aplicación para mezclar y componer música electrónica. Tengo otros mezcladores similares pero creo que me voy a decidir por este software. ¿Me podríais decir el precio por favor?

Anónimo



Hola amiguete, este programa lo distribuía Anaya Interactiva, que ahora forma parte del grupo Havas. Hemos contactado con varias tiendas y está descatalogado. Así que si quieres más información puedes llamar al siguiente número de teléfono: 91 735 55 02.

Jugar por encima de todo

Me voy a comprar una Dreamcast. Teniendo en cuenta que dispongo de 40.000 pesetas y que la voy a dar uso con más *enchuscados* como yo: ¿me compro un juego o algún periférico?

Raúl Fiñana (Barcelona)

Estimado colega, como tú bien dices, la consola vas a compartirla con más gente por lo que tener otro mando se convierte en algo esencial... si tienes juegos de los que disfrutar. Por eso, te recomendamos que indagues porque anda por ahí –en algunas tiendas– una oferta que ronda las 35.000 ptas. y que consta de consola Dreamcast y tres juegos de regalo. Después, con las 5.000 que te sobran puedes hacerte con un segundo pad que cuesta, más o menos, esa cantidad. ¡Ya está!

Todo controlado

Quiero comprarme un *joystick* para PC. En el número 16 comentásteis el Wingman Striker Force 3D de Logitech y el Cyborg 3D de Saitek y quisiera decidirme por uno de estos dos. ¿Cuál me recomendáis?

Zigor Jiménez (Bilbao)

Estamos ante dos *joysticks* bastante buenos que cumplen su función a la perfección. Tienen dos diferencias básicas: la primera es que la palanca de Logitech cuenta con *Force Feedback* –efectos de fuerza– y con más botones, y la segunda es el precio. El Wingman Striker Force 3D cuesta 19.900 *pelas* mientras que el de Saitek 10.000 menos...
Realmente nos quedamos con el Cyborg de Logitech.

F1 *on the rocks*

Tengo unas cuantas preguntas:
– ¿Cuál es el mejor título de Fórmula Uno para PC y PlayStation?
– ¿Por qué no hacéis una comparativa en la revista basada en los mejores juegos de este deporte para cada plataforma?
– ¿Cuál es la mejor tarjeta aceleradora 3D que me puedo comprar con un presupuesto de 20.000 ptas.?

Salvador García (Málaga)

– En PC, el que más nos ha gustado es «Grand Prix 3» y en PlayStation te recomendamos el «F1 Championship Season 2000».
– Apuntamos tu idea y te garantizamos que la vamos a tener en cuenta.
– Hay varias opciones: por un lado, que consigas una Voodoo 3 AGP o PCI, o cualquier otra con el famoso chip TNT2. Eso sí, por un poco más, puedes conseguir una maravilla con el poderoso chip GeForce 2 MX...

Cuestiones varias

Hola, me gustaría que me aconsejárais sobre estas dudas que azotan mi cabeza:
– ¿Sobre qué precio saldrá a la venta XBox, Game Cube y Game Boy Advance?
– ¿Cuál es actualmente el mejor juego de fútbol para PlayStation?
– ¿Sacarán algún «Gran Turismo 3» en PlayStation?
– ¿Va a salir «Tekken Tag Tournament» o «Dead or Alive 2» en la pequeñita de Sony? ¿Cuál os parece mejor?

Javier Alegría (Correo Electrónico)

– No hay ningún precio sobre las dos primeras, pero Game Boy Advance saldrá a la venta por unas 18.000 ptas.
– Nosotros seguimos *enchuscadísimos* con «International SuperStar Soccer PRO Evolution», pero el nuevo «FIFA 2001» está bastante bien..
– Con PlayStation2 en el mercado, las grandes sagas de la casa pasarán a la nueva consola, dejando a un lado su interés por PlayStation.
– Ni Namco ni Tecmo han dicho nada, pero nos parece bastante improbable.
A nosotros nos parece mucho mejor «Dead or Alive 2».

El futuro de Tomb Raider

A las buenas. Una amiga se ha comprado la segunda y tercera entrega de «Tomb Raider» para PC, pero además del juego original vienen un montón de extras y fases que no había jugado nunca.
– ¿Saldrán algún día estos extras para PlayStation?
– ¿Eidos tiene previsto lanzar la sexta parte de Tomb Raider en la consola gris de Sony?

Jonathan Muñiz (Asturias)

Estimado amigo. Lo que ha adquirido tu amigo es una recopilación de extras que llegaron a venderse al margen de la segunda y tercera parte de «Tomb Raider» para PC. Más adelante Eidos puso a la venta estas recopilaciones bajo el nombre de *Premium Pack* y después del tiempo que ha pasado nos parece bastante improbable que salgan para PlayStation.



No sería de extrañar que este año viéramos una sexta entrega para PlayStation *clavadita* a las cinco anteriores. Mucho trabajo para ponerla en marcha no hace... Por su parte, Eidos ha confirmado que PlayStation2 contará con un REVOLUCIONARIO «Tomb Raider».





¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía. Hobby Press S.A.
C/Pedro Teixeira nº8, 5ª Planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Técnico

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
ctecnico.juegos&cia@hobbypress.es



SoundMan SR-30

Logitech nos ofrece este conjunto de altavoces con el que podremos vivir nuevas experiencias con esos juegos y películas que tanto nos apasionan.
El conjunto consta de cuatro altavoces independientes que se encargarán de separarnos el sonido delantero y trasero, además de un *subwoofer* que ofrece unos graves perfectos llenos de lujosos matices. Su precio es de 19.900 ptas.

Wingman Rumblepad

Los mandos sin efectos de fuerza ya son cosa del pasado. Logitech nos ofrece la posibilidad de sentir TODO en la palma de nuestra mano mediante esta maravilla con *force feedback*. Además nos trae ocho botones, una cruceta y dos palancas analógicas que nos ayudarán en los momentos más peligrosos. 7.750 ptas. es su precio.

En esta ocasión lo que hemos encontrado en el fondo del armario han un poco de todo: altavoces, ratones, pistolas y hasta un pad. ¿Qué tienen todos en común? Su facilidad de instalación y el realismo que trasmiten a la experiencia de juego. *¡Casi ná!*

Con ellos se juega mejor

Firestorm Dual Power

La ergonomía total nos llega de la mano de Thrustmaster con este nuevo pad que hará las delicias de todo aquel que busque comodidad.



Y es que este artilugio tiene botones hasta *detrás de las orejas*: que si cuatro arriba y en los laterales y dos abajo. En total son diez, aunque en realidad solo tendremos dedos para manejar ocho. Los que no tengan puerto USB en el ordenador que se olviden. Su precio es de 9.990 ptas.

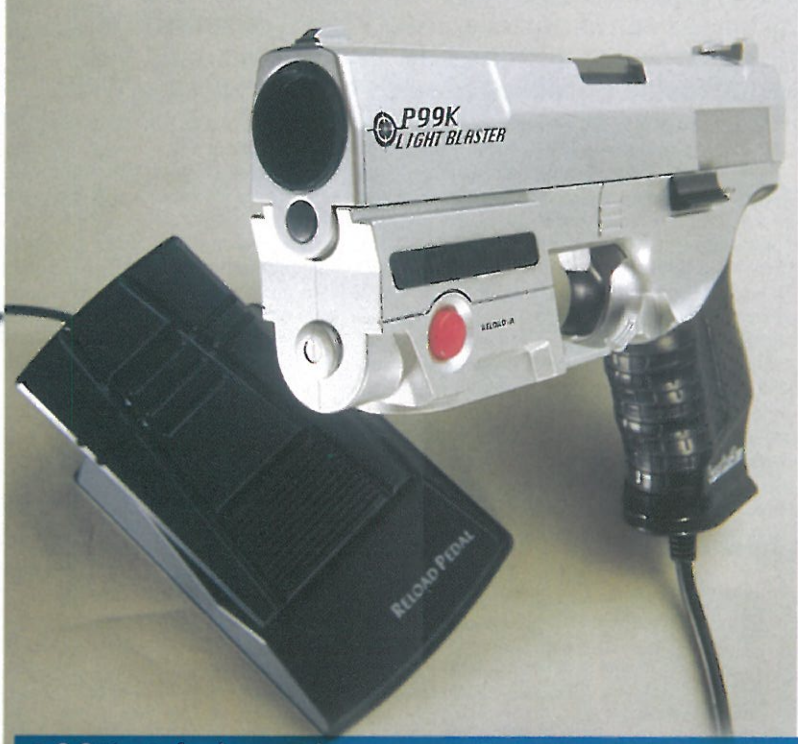
iFeel MouseMan

Como novedad estrella, este ratón nos ofrece un sensacional sistema que hará que nuestra mano vibre en situaciones determinadas: ¡vamos que han pasado el *force feedback* –efectos de fuerza– a los ratones! Con un aparato así, seguro que los juegos tipo «Quake» no volverán a ser iguales, ya que sentiremos hasta los balazos.
Además tiene cuatro botones que nos aseguran un sensacional manejo y su rueda nos facilitará mucho las cosas cuando naveguemos. Cuesta poco más de 14.890 ptas.



Wingman Precision Gamepad

Con un diseño vanguardista, Logitech nos trae este sencillo pero, como su nombre indica, preciso pad con el que no nos complicaremos mucho la vida. Esta dotado de seis botones, dos en la parte trasera y otros cuatro en la superior, más una cruceta bastante precisa. Se adapta perfectamente a nuestra mano y no pertenece a la gama más alta de periféricos de juego. Encima, su precio está en las 2.990 ptas., cosa que acerca mucho a todos los usuarios que no hayan probado nunca a jugar en PC con un artilugio de estos.

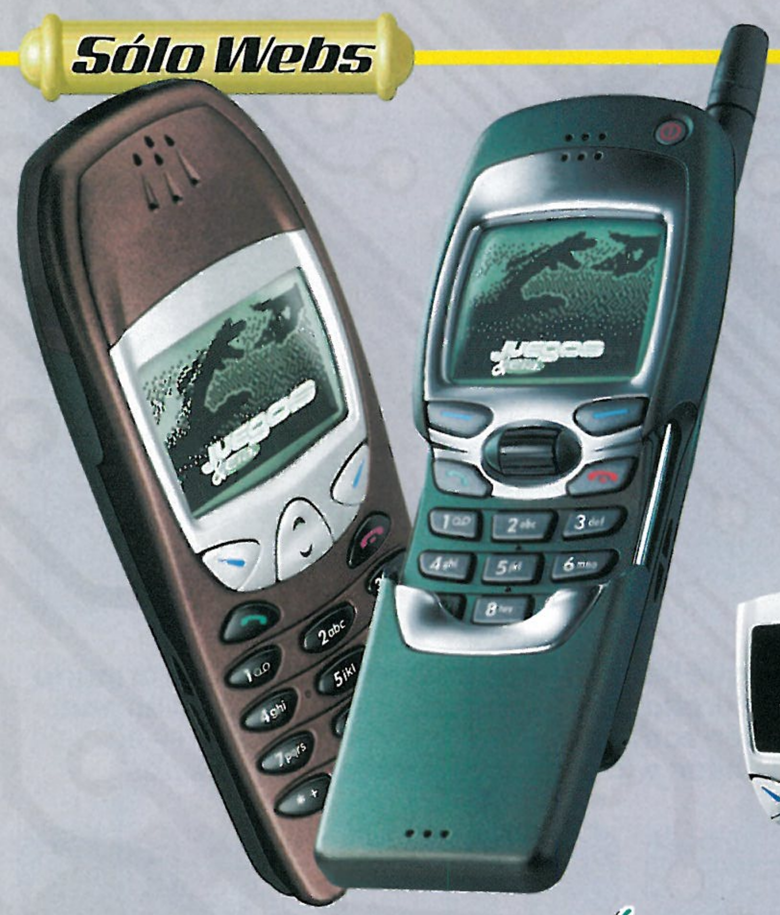


P99K Light Blaster Gun

Logic 3 nos ofrece esta pistola con la que eliminar de un gatillazo a los malos ya no será tan monótono y repetitivo como antaño. ¡Apuntar y acertar! Además, podemos aplicar sobre él todo tipo de configuraciones.



Tiene un sistema que hará de cada disparo una sensación real, ya que cuenta con un mecanismo que hace retroceder el carro –una especie de efecto de fuerza que nos impide apuntar fácilmente–. Viene dotado de un pedal de recarga que agilizará la acción cuando tengamos que llenar el tambor de balas. Su instalación es sencilla y nos permite jugar en los modos Guncon y PSX. Es compatible con PS2 y su precio es de 8.990 ptas.



INTERNET EN TU MÓVIL

Es increíble la cantidad de utilidades que se le pueden dar a un pequeño aparato que sólo sirve para, ¿hablar? ¡De eso nada! Jugar, leer las noticias, ver la cartelera del cine o consultar el horóscopo son algunos de los muchos usos que tenemos disponibles gracias a la tecnología WAP.

Llevamos casi un año con la fiebre de la tecnología WAP encima y aún no nos hemos enterado de las posibilidades que ofrece al usuario este servicio. Y es que cada día aparecen nuevos usos que darle a los móviles y la tecnología WAP es sólo el principio.

Dejando términos técnicos a un lado, podemos definir el servicio WAP como el *internet de bolsillo*. Para poder tener acceso a las miles de páginas WAP disponibles, sólo tendremos que poseer un móvil que soporte esta tecnología. El paso principal que debemos realizar para que funcione el invento será conectarnos al servidor que nos proporciona nuestra compañía de teléfonos. Una vez dentro, sólo debemos escribir la dirección WAP y… ¡A volar! Sencillo. Las posibilidades que brinda este servicio son muy similares a las que ofrece internet, aunque el precio de conexión es bastante superior. Los servicios WAP son casi infinitos: portales de noticias, foros de discusión, juegos, *chat*, buscadores y un sinfín de utilidades que nos pueden salvar la vida en más de una ocasión. Si esto os parece poco, podemos comprar, vender, reservar entradas para el teatro e incluso ver la película que echan en la sesión de las diez.

Concluyendo, navegar con el móvil es una pasada, pero desgraciadamente es un servicio excesivamente caro por el momento. ¡Ojo chicos con la *pasta* que nos dejamos!

Nacho

portalwap.com

Para estar informados de las noticias más relevantes del día, nada mejor que visitar http://portalwap.com. Las noticias están elaboradas por el propio portal y además desde su página WAP tendremos acceso a la programación de televisión, al horóscopo e incluso a la información meteorológica. Aunque si preferimos la prensa escrita diaria, y nos da pereza bajar al quiosco, también podremos leer los titulares del día.

wap.ozu.es



Al igual que su portal web, en wap.ozu.es nos encontraremos con un buscador de páginas WAP y todo tipo de interesantes servicios. Desde chistes para partirnos de risa y compartir con colegas hasta la posibilidad de conocer lo que nos deparará el día en la sección de horóscopos. Desde luego, en Ozú versión WAP podremos encontrar mucha diversión…

wap.lanetro.com

Una de las mejores guías de ocio en castellano tiene su versión en página WAP. Cuando entremos en wap.lanetro.com lo primero será elegir la provincia en la que estamos. Una vez dentro, podremos conocer teléfonos de interés, lugares de ocio, la cartelera de cine e incluso las obras de teatro más interesantes. Otro detalle de esta página WAP es que facilita el estado de las carreteras. Ideal para no pillar embotellamientos los viernes.

wapeton

Wapeton es el nombre de una curiosa WAP en castellano. Escribiendo en el móvil http://wapeton.com entraremos de lleno en una oferta de servicios de lo más atractiva. Principalmente, Wapeton está enfocado a un usuario con ganas de aprender. Para ello, además de herramientas y utilidades de programación, han puesto a nuestra disposición guías, información y consejos sobre tecnología WAP. ¡Navegantes sin rumbo abstenerse!



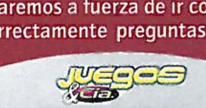
Videojuegos

Los videojuegos han decidido expandir sus tentáculos hasta los teléfonos móviles. Compañías tan importantes como Codemasters o Ubi Soft han debido ver negocio porque ya tienen, o



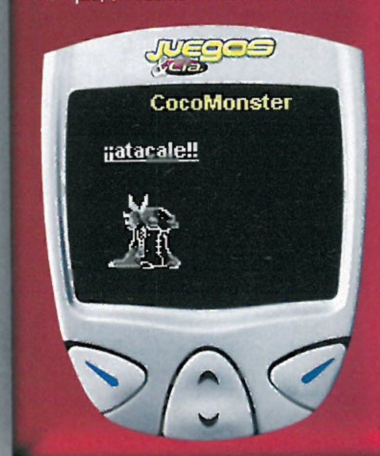


están preparando, software programado en WAP para jugar en nuestros móviles. Se ha empezado con pequeños títulos de inteligencia en los que avanzaremos a fuerza de ir contestando correctamente preguntas o resol-





viendo situaciones que nos proponen. Evidentemente, para jugar habrá que pagar mientras estemos conectados. Así que, ¡cuidado con *enchuscarnos*!



Cocotero.com

En www.cocotero.com podremos encontrar montones de servicios interesantísimos sobre tecnología WAP. Además, ofrece un sencillo emulador de WAP que nos permite visitar las páginas que queramos… ¡Ah, y también podremos jugar!



PC ciclismo

Dinamic está preparando un juego que se inspira en el deporte rey del verano: el ciclismo. Con él disfrutaremos de toda la pasión de esta sacrificada disciplina que tan buenos momentos nos ha dado en la década de los 90.

Dinamic nos viene mal acostumbrando con sus simuladores deportivos, ya que al margen de lo que es el juego, siempre incorporan algún extra que no tiene desperdicio.

Así, esta nueva creación nos devuelve toda la magia del ciclismo, ese deporte que tan insignes nombres ha dado al palmarés de nuestra historia como Pedro Martín Bahamontes, *Perico* Delgado, Pedro Escartín, Álvaro Pino, Marino Lejarreta, Julián Gorospe, Ángel Arroyo o el chavalín ese conocido como Miguel Induráin. Todos se acercan hasta nuestros PC con forma, primero, de simulador deportivo donde es necesario pulsar los botones del teclado o el ratón para ganar el Tour del 2001; y segundo, como parte de una completa base de datos que los más aficionados sabrán aprovechar.





Para no faltar a la costumbre de la casa, han incorporado el maravilloso modo *Manager* donde podremos gestionar todos los gastos, ingresos, altas y bajas de ciclistas. ¡Vamos, como hace Manolo Sáiz en el equipo ONCE/Deutsche Bank! Dinamic ha hecho especial hincapié en asegurarse que ninguno de los tramos que recorramos se repita y que cada zona del mapa sea reconocida nada más verla, ambientando cada paraje con los detalles típicos. ¡Ansiosos estamos de pedalear!

Gustavo



www.infofutbol.com

Dinamic Multimedia ha creado una página web que combina perfectamente la información con el entretenimiento puro y duro. Los chicos de Dinamic han volcado en esta página toda la información que han venido incluyendo en los últimos diez años dentro su simulador más famoso, «PC Fútbol», lo que convierte a esta web en una de las referencias IMPRESCINDIBLES en el mundo de la información en internet del deporte rey. Pero lejos de conformarse con dar datos porque sí, han creado distintas



competiciones en las que podemos participar. La primera se llama *Manager*, y no es otra cosa que un juego donde decidimos la táctica, estrategia o fichajes de nuestro club. El *juego* es el llamado *Quiz-futbolín*, un divertido cuestionario con más de cinco mil preguntas donde podremos poner a prueba cuánto sabemos de fútbol. Eso sí, lo malo es que solo tenemos quince segundos para contestar. Sin duda, una de las mejores web que podemos encontrar en la *red de redes* con el contenido más espectacular de la que es la liga de fútbol más importante del mundo.





DIDO, ¿ángel o demonio?



Discutiendo anda todavía el personal si la voz angelical de Dido esconde un demonio dentro que impulsara a Eminem a samplear su tema "Thank you" en "Stan" (por cierto, ella es la novia embarazada en este videoclip). Quizás quisiera dar pistas titulando "No Angel" su álbum de debut, pero..., cualquiera sabe. Lo único cierto es que esta británica de nacimiento se tuvo que ir a Estados Unidos para vender un millón de copias antes de que su país supiera que existía.

Ahora empieza a ser conocida por estos lares y seguro que palabras como elegancia, ambigüedad, sentimiento y personalidad empiezan a repetirse hasta la saciedad para definir su música. Es Dido chica de blanca calidez con tormenta explosiva en su interior. Dará que hablar.

Otro disco de Aerosmith

Los en otros tiempos salvajes chicos de Aerosmith vuelven a la carga con el enésimo álbum de su carrera: "Just pulse play". Más de lo mismo que tan bien sabe hacer esta potente banda americana de *rock and roll*, de la que se ha dicho en alguna ocasión que es algo así como la parte salvaje de The Rolling Stones.



Las canciones de Javier Álvarez

Ya está aquí el cuarto disco de Javier Álvarez y una vez más viene con sorpresas. Se titula "Grandes éxitos", aunque los grandes éxitos no son suyos, y está compuesto por diecinueve canciones muy conocidas (desde "Por qué te vas" a "With or without you" o "Xanadu") a las que da su particular visión. Algo así como la vida de este cantautor a través de la música.

Marilyn Manson y Álex de la Iglesia

¿Dios los cría y ellos se juntan? Dicen en *radio macuto* de Madrid que el director de cine Álex de la Iglesia ha ofrecido el papel de Fu Man Chu en su próxima película al mismísimo Marilyn Manson, uno de los músicos más escandalosos que ha fabricado el rock en los últimos años. Y lo que es más curioso, dicen que hay posibilidades de que el norteamericano acepte porque es un seguidor de la filmografía de Álex.

Los grandes éxitos de Ricky Martin en español

Ricky Martin no para y por eso su discográfica edita por estas fechas una colección de todos sus grandes éxitos en español; pero no es el único proyecto de este puertorriqueño que prepara gira, un álbum en inglés y hasta uno de canciones navideñas. Los próximos meses su cara estará permanentemente en los medios de comunicación.



El álbum de fotos de Héroes del Silencio

Atención a los fans de Héroes del Silencio (todavía quedan muchos a juzgar por las buenas ventas de su reciente recopilatorio); se acaba de editar un libro con la más completa colección de fotos conocidas hasta la fecha de la desaparecida banda aragonesa. Abarca desde el principio hasta el fin de su carrera y muchas de las imágenes son del bajista del grupo, Joaquín Cardiel. ¡Tendremos que echarle un ojo!



Jarabe de palo, Un lanzamiento internacional

Los músicos españoles están perdiendo complejos. Lo de los grandes lanzamientos discográficos que se realizan simultáneamente en todo el mundo, manteniendo en secreto hasta el último momento no sólo el contenido del disco, sino hasta la nueva imagen del artista en cuestión, y con gran parafernalia publicitaria, ya no son únicamente cosas de excéntricos como Michael Jackson, chicas listas como Madonna o súper estrellas del *rock and roll* como Mick Jagger y sus Rolling Stones. Lo demostró hace unos meses Alejandro Sanz, sin ir más lejos.

Y ahora repite Jarabe de Palo. Su líder, Pau Donés, se ha rapado el pelo y ha utilizado el acontecimiento para rodar el primer *single* extraído del álbum, "De vuelta y vuelta". Además, su vida profesional está planificada para los próximos meses: promoción en España y en el extranjero, conciertos en directo, campañas publicitarias... Mucho se tendrían que torcer las cosas para que las nuevas canciones de Jarabe de Palo no se conviertan en uno de los acontecimientos comerciales del año 2001.



Limp Bizkit en el Festimad de Madrid

Los grandes festivales de *rock* ya han empezado a anunciar los nombres de los músicos que conformarán sus respectivos carteles. Así, en el Festimad de Móstoles (Madrid), que se celebrará los días 18 y 19 de mayo, estará uno de los grupos de moda en Estados Unidos, Limp Bizkit; y en el Machina 2001 de Moncofa (Castellón), la cita de *heavy metal* más importante del país, se citarán, entre otros, Grass, Axxis, Creator, Iron Saivor o Kamelot, entre otras estrellas del sonidos más duros.





102 Dálmatas

La venganza de Cruella de Vil será terrible

Han pasado tres años desde que la malvadísima Cruella de Vil fuera apartada de la circulación y los métodos del Dr. Pavlov parecen haber dado resultado: Cruella se ha rehabilitado. Ahora es una santa, una señora buena que ama a los animales; así que consigue la libertad provisional sin mayores problemas. Un día, suenan potentes las campanadas del viejo reloj Big Ben de la Torre de Londres y la personalidad de Cruella se desdobla: la histriónica maldad de la vieja dama prepara su terrible venganza. Junto a ella, un fiel mayordomo que no lo es tanto, y un aliado nuevo, un diseñador de moda. Ellos están dispuestos para crear el más bello abrigo del mundo con la piel de 102 cachorros de dálmatas.

A tan horripilantes planes se opondrán la agente encargada de vigilar la libertad provisional de Cruella, un cuidador de animales abandonados, un loro muy parlanchín que se cree un perro y, por supuesto, los dálmatas.



LOS MALOS Y LOS BUENOS

"102 Dálmatas" es una película dirigida por Kevin Lima, un profesional de la animación que lleva trabajando toda su vida en la factoría Disney y que ha sido responsable de "Tarzán".

A sus órdenes han trabajado unos cuantos actores de perfiles muy delimitados en sus papeles de buenos y malos. En este último campo están una exageradísima Glenn Close (Cruella) y un no menos exagerado Gerard Depardieu (el diseñador de ropa con pieles de animales), sin olvidar a Tim McInnemy (el mayordomo). Frente a ellos están los buenos Alice Evans (la agente encargada de la libertad provisional de Cruella) e Ioan Gruffudd (el cuidador de animales).

CANES Y LOROS, ¡VAYA FAUNA!

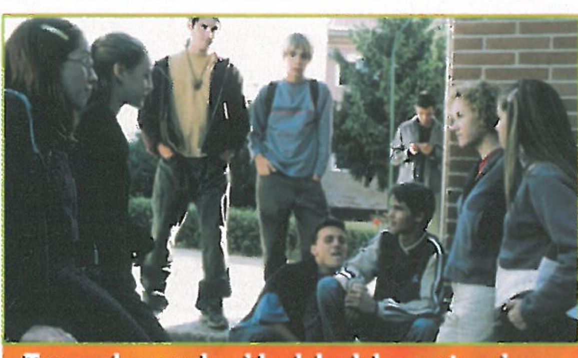
Y no nos podemos olvidar de los otros grandes protagonistas de la historia: los animales. El rodaje con los dálmatas adultos no fue muy problemático, o en todo caso similar al de cualquier otra película de bichos.

Lo de los cachorros ya fue otro cantar: hubo que fabricarles perreras de lujo, adaptar el plató del rodaje a su medida (desde las escaleras a los elementos que pudieran dañarles), desinfectar todo para que no se pillaran enfermedades, y, como ocurre con cualquier bebé, adaptarse a sus horas de comida, sueño y juegos. Aunque para numeritos, el fichaje del loro que se cree perro.

Un profe con problemas

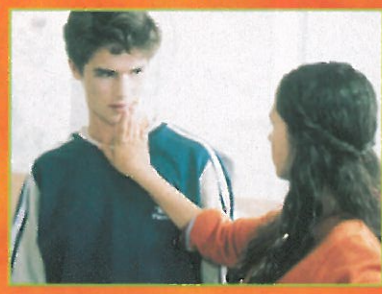
"Cadena de favores" es una película sobre un *profe*, un niño y la madre de éste. Como todos los *profes*, los niños y las madres de éstos que salen en las *pelis* de Hollywood, son muy especiales. A ellos les ocurre como a las chicas de los anuncios de la tele, que se supone que existen porque salen en la pantalla, pero los simples mortales nunca los vemos por la calle. Ellos son tres buenos actores: Kevin Spacey, Helen Hunt y el chaval Haley Joel Osment. "Cadena de favores" es una película sobre la educación, la amistad, el amor, la inseguridad...





Tan real como la vida del adolescente mismo

Dicen que la culpa de que haya tantas películas con adolescentes no es del *cha cha cha*, sino del éxito de series de televisión como "Al salir de clase". El más reciente largometraje "made in Spain" tan real como la vida del adolescente mismo es de título larguísimo..., "Y decirte alguna estupidez, por ejemplo, te quiero", y cuenta la historia de unos estudiantes de BUP a lo largo de un curso. Sergio Martín y Blanca Jara Fernández son los *protas*.



Noticias

Los colegios de curas según Almodóvar

Pedro Almodóvar ya ha empezado a trabajar en su próximo proyecto cinematográfico. Aunque se sabe muy poquito del argumento, el escándalo está asegurado; al parecer, el manchego más internacional de nuestro cine va a contar su visión de los colegios de curas en la España de los últimos años.

El regreso de Tarantino

Después de unos años intentando convencer a medio mundo, sin éxito, de que tiene madera de actor, el inigualable Quentin Tarantino se ha puesto a trabajar en su próxima película como director (algo que sí sabe hacer, y muy bien). En Hollywood intentan mantener en secreto todo lo que tiene que ver con la *peli* del creador de "Pulp Fiction", pero ya se sabe que se titulará "Kill Bill" y que la protagonizará Uma Thurman.

¡Socorro!: una ¿peli? con los protas de «El Gran Hermano»

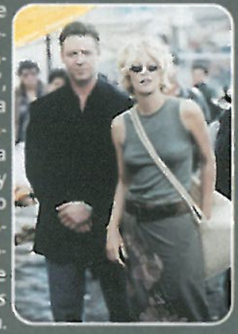
La recaudación del cine español está bajando, según las últimas cifras. Debe ser culpa de las vacas locas. O quizás del tipo de películas que se ruedan en este país, porque... ¿a qué genio se le ha ocurrido rodar un largometraje que va de ovnis con los protas de "El Gran Hermano"? ¡Socorro!

Así es Lara Croft de carne y hueso

El estreno de "Tomb Raider" está previsto para el verano y, al margen de la bondad o no de la película, que todavía no se sabe, lo cierto es que las primeras impresiones dicen que Angelina Jolie da el tipo en su caracterización de Lara Croft. Desde aquí no tenemos, todavía, nada más que decir, excepto que juzgue el lector las imágenes y opine.

Una de acción para Meg Ryan y Russell Crowe

En breve se estrena la última película de Meg Ryan y Russell Crowe, una historia de acción sobre un secuestro en Sudamérica, un rescate y eso que los críticos cinematográficos llaman "química", que no es otra cosa que la relación entre una guapa como Meg y un guapo como Russell. La gozarán los incondicionales del cine de acción y los *fans* de la pareja.



Spielberg, caballero de la orden del imperio británico

Steven Spielberg ha sido uno de los pocos norteamericanos que han merecido tan alto honor: la reina de Inglaterra le ha nombrado caballero de la Orden del Imperio Británico. Desde aquí desmentimos que el cineasta, como prueba de agradecimiento, ofreciera un papel en su nueva entrega de "Parque Jurásico" a tan ilustre señora.

Santiago Erice

Las páginas del Lector

Buena entrega de curiosidades que empiezan, precisamente, con una original publicidad de Lara Croft, o los nuevos usos de Dreamcast tras la decisión de Sega de convertirse en un productor de juegos. Pero ahí no acaba la cosa...

Dibujillos varios

Parece que los pinceles y rotuladores no descansan cuando está por medio el talento de muchos de vosotros. El caso es que este mes volvemos a ver cómo os inspiráis con los mismos héroes de siempre. Es decir, Lara Croft –bonita recreación de la aventurera por definición–, Pikachu saludando a la audiencia, y una instantánea cotidiana de un asiduo lector de Juegos & Cía. que es el afortunado poseedor de consolas y ordenadores de todos los colores. Pues nada, por esta sencilla aportación, vamos a regalar a los artistan invitados este mes –Maya, Jorge y Eric– otras tantas gorritas para pasear por la calle, discoteca o colegio...



Jorge Lanuza

Maya García (Madrid)

Eric Rios (Guipúzcoa)

¡Qué horror de Lara!

No parece que Lara Croft goce de muy buena imagen en Alemania. Y es que la empresa responsable del anuncio nos viene a decir que "lo original siempre es mejor que las copias..., por muy parecidas que éstas puedan llegar a ser". La verdad, tras echarle un vistazo a la *afoto* de nuestra heroína, no podemos decir que haya salido muy bien parada y mucho nos tememos que con ese aspecto a lo más que podrá subirse es al taburete de la cocina. ¿Será la *proto* de «Tomb Raider 6: The Gordix»?











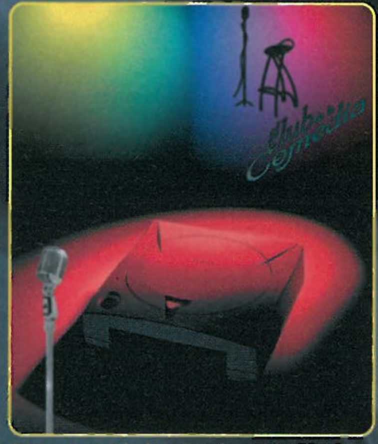






¡Recicla tu Dreamcast!

Ya no cabe la menor duda de que Sega dejará en Marzo de fabricar consolas para dedicarse a sus labores. En Juegos & Cía. hemos accedido al archivo de nuevos usos que la compañía propondrá a los sufridos usuarios. Tomar nota...



Dreamcast Cómica. Gracias a su chip de sonido puede aprender monólogos de texto que le enseñemos. Si además de eso, las historias tienen gracia, podemos presentarla al Segundo certamen de Monólogos del Club de la Comedia.



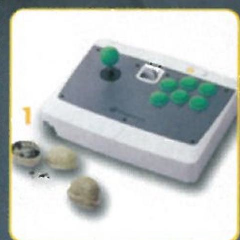
Teclado Calzador. Si además de calzar las mesas cojas, hacemos coincidir la pata con la tecla Y, podremos utilizar el conjunto como alarma antirobo. Por un poco más, podemos conectarla al servidor de «Quake III Arena». Y además no sale muy caro...



Caja de música. Si añadimos la muñeca a la consola podremos obtener una bonita caja en la que suena la canción "El final... del verano, llegó". La letra, por supuesto, la debemos poner nosotros. ¡Pasada!



Tocador. Con este mini-espejo que se coloca en la parte superior podremos atusarnos el pelo antes de irnos a la discoteca o, en el peor de los casos, mirar al techo si el juego que estamos poniendo no consigue trasmitirnos esa emoción típica. Es de fácil instalación.



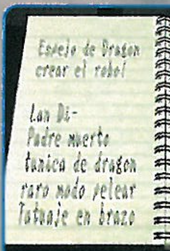
Cascanueces. Ya que el *arcade stick* fue diseñado para juegos de golpes, qué mejor que reciclarlo con el mismo fin. Con su potente base debemos dejarlo caer sobre las nueces y... ¡pum! Lo malo es que a veces se rompe (1).



¡Shenmue en español!

Parece mentira, pero es verdad. Lo que Sega no ha conseguido van a lograrlo un grupo de aficionados españoles que se están trabajando la traducción COMPLETA –textos y gráficos– del mejor juego del 2000. Y por las pantallas que os traemos la cosa tiene muy buena pinta. Afirman que les queda todo el tercer CD pero... ¿Lo distribuirá Sega en España?





@moto XBox

Microsoft está empezando a desvelar sus planes para el lanzamiento de su sensacional XBox. A la promoción que os hablamos en números anteriores, hay que unir una curiosa iniciativa que van a llevar a cabo con una conocida empresa de mensajería.
Colocadas a modo de cajas de mensajeros, esperan trasmitir la idea de que dentro de XBox es posible encontrar cualquier cosa ya que gracias a su tamaño puede ser reciclada en maleta Samsonite para viajes transiberianos. De igual modo, todos aquellos usuarios que utilicen los servicios de las *@motos* recibirán completamente gratis un CD-ROM con *demos* de los juegos «Correos is Outlaws» y «Lost the Big Paquetito Express». Original propuesta de Microsoft... ¿no?





Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Envíanos tus cartas y, si son publicadas recibirás esta fantástica gorra.

Bases en la Pág. 82





Staff

Directora
Cristina M. Fernández
Diseño y Autoedición
David Pereira,
Carlos García, Oscar Dorrego
Redactor Jefe
José Luis Sanz
Redacción
Gustavo Bernaldo, Nacho Hernández
Secretaria de Redacción
Sonia Luengo
Colaboradores
Jorge Fernández, Santiago Erice
Rafael García, Ángel Fernández



Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Director General
Carlos Pérez
Directora de Publicaciones
Mamen Perera
Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein
Director Comercial
Javier Tallón
Directora de Marketing
María Moro
Director de Producción
Julio Iglesias
Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID:
María José Olmedo
(Directora de Publicidad)
mjolmedo@hobbypress.es
Nuria Sancho (Jefe de Publicidad)
Diana Chicot (Coordinadora de Publicidad)
dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 -9ª Planta
28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4° - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
Gemma Celma (Jefe de Publicidad)
Numancia 185 - 4° - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2° a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Maria Luisa Cobian
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Miguel Vigil
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado
Redacción
C/ Pedro Teixeira, 8 -5ª Planta 28020 Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Fax Redacción: 902 15 17 98
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/2
Fax Suscripciones: 902 12 04 47

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamerica, 1532 - 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: CADE, S. A. de C. V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. - Telf.: 531 10 91
Venezuela: Disconti, S. A. Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión
Avenida Gráfica Tel.: 91 680 20 03
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid.
Fotomecánica
Espacio y Punto

Depósito legal: M-31974-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
5/2001
Printed in Spain



HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER

Controlada por 

SUPER COPYCAT

Estamos ante el conocido Simon de MB pero renovado por Tiger. Seis colores diferentes y un montón de combinaciones posibles que debemos recordar.

Pueden participar hasta seis jugadores en una batalla en la que la capacidad de recordar es esencial. Existen además diferentes modos de juego para que la diversión nos dure mucho, pero que mucho tiempo.

Lo podemos encontrar en grandes almacenes y jugueterías por un precio... ¿cuánto costaba?, ¡ah sí! 5.995 *pelas*. Se nos había olvidado. ;-)

BOOGEY BALL



Interesante juguete en el que nuestra habilidad será puesta a prueba. Nuestro objetivo es rotar la bola sobre su propio eje para evitar que los haces de luz nos consigan atrapar. Mientras estamos jugando, una melodía nos pone de lo más nerviosos por lo que mantener la concentración será vital y muy necesario. Pueden disfrutar hasta un máximo de seis jugadores, por lo que Boogey Ball no será para nada una mala opción en fiestas, comuniones y bautizos. Cuesta 4.995 pesetillas...

UN GIMNASIO PARA TU MENTE

Los juguetes que ponen a prueba tanto la memoria asociativa como los reflejos son una buena forma de coordinar mente y cuerpo. Este mes, Juegos & Cía. te trae las mejores opciones para adquirir la serena destreza de un monje tibetano.

PONG EXTREME

El mítico Pong adaptado a los nuevos tiempos. Tiger ha diseñado un tablero en el que la famosa pelota cuadrada será emulada por un montón de luces. Nuestro objetivo será marcar un *zurrón* de goles en la portería contraria sin recibirlos. Dos personas serán necesarias para poder jugar. Si *acoquinamos* 4.995 entre dos, habremos hecho el Agosto de nuestra vida...

CONNECTIONS

Parece un Hundir la Flota pero no lo es. Connections es un juguete en el que nuestras habilidades como estrategas serán puestas duramente a prueba en el *arte* de conectar cuatro colores en línea.

Tiger nos da la posibilidad de retar a otro jugador o a la máquina, por lo que las sesiones continuas de *pique* llegan a ser lo más de lo más. Existen dos modos de competición para evitar que se haga monótono. Para hacernos con él sólo tendremos que dejarnos 3.990 *pelas* en el centro comercial, o tienda, del barrio.



TILT CUBE

Gira, gira y vuelve a girar este cubo loco en busca de esa luz que tienes que atrapar. Cuanto más giremos el cubo, más aumentará la velocidad, hasta el punto de que esa juguetona lucecilla llegue incluso a volvernos locos de remate. Aunque la cosa se pondrá realmente fea cuando se unan más luces a la fiesta y acabemos mareados con tanta vuelta al Tilt Cube.

El cubo *de marras* tiene un precio de 3.995 ptas. que podremos pagar *a pachas* con los demás amiguetes que quieran jugar con nuestro *cubilete*. ¡Molón, molón!

DANCE MANIA

Dance Manía es un «Dancing Stage» pero sin necesidad de PlayStation ni recreativas. Con este juguete podremos emular a los mejores bailarines gracias a las simpáticas melodías que descarga. El modo de juego es el mismo: pulsar las flechas en el sentido que se nos indica la minipantalla. De esta forma podremos bailar hasta caer reventados, o hasta que oigamos los escobazos del vecino de abajo. Entrena para la discoteca por sólo 6.995 ptas. *Are you ready for Samba?*



GUÍA OFICIAL BLADE
¡NO TE QUEDES SIN ELLA!

BLADE
795 PTAS / 4,78 €
The Edge of Darkness
GUÍA OFICIAL
REALIZADA POR LOS EXPERTOS DE Micromanía

• SOLUCIONES COMPLETAS DE TODOS LOS NIVELES • TODOS LOS SECRETOS AL DESCUBIERTO • CONSEJOS Y ESTRATEGIAS • TODOS LOS DATOS SOBRE ENEMIGOS, ARMAS, COMBOS Y PERSONAJES • MODO MULTIUSUARIO • ENTREVISTAS CON LOS CREADORES DEL JUEGO • ANÉCDOTAS • HISTORIA DEL DESARROLLO • Y MUCHO, MUCHO MÁS...

FRIEND WARE
rebel act

POR SÓLO 795 ptas

EL 9 DE MARZO EN TU QUIOSCO





Si no encuentras la guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. al 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@hobbypress.es



Elige el sorteo (o los sorteos) que te interesen. Recorta y envíanos el cupón de participación original (no valen fotocopias) con tus datos a:

HOBBY PRESS S.A.
REVISTA JUEGOS & CIA.
SORTEO...(escribe el nombre del sorteo en el que participas)
Apartado de correos 328
28100 Alcobendas Madrid.

Puedes participar en todos los sorteos que quieras pero recuerda que sólo valen los cupones de participación originales.

10 Karaokes para PC

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

5 Juegos «El CD-ROM de los juegos Max 2»

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

12 Figuras originales «Chicken Run»

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

5 Juegos «BattleShip 2» para PC

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

5 Camisetas «Runaway»

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

5 Juegos «Starship Troopers» para PC

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

10 Vasos exclusivos de «Resident Evil 3»

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

5 Juegos «Dinosaur'us» para GBC

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

Trucos y página de los lectores Juegos & Cía

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

5 Camisetas «Blade»

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

20 Posters de «ISS 2000»

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

El mejor juego del mes Juegos & Cía

El mejor juego es: .... Sistema:
Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf: .... Fecha de nacimiento:

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL MES DE DICIEMBRE

•Camisetas "Incredible Crisis" •Pablo Alvarez Zuazua (Asturias) •Guillermo Cañas Tur (Baleares) •Antonio Alcaide Cardenas (Barcelona) •Juan José Olivares Jímenez (Las Palmas) •Oscar Cornejo Pérez (Madrid) •Camisetas "Pro-Rally 2001" •Joaquín Escobár Sevilla (Almería) •Manolo Zambrana Allué (Barcelona) •Ignacio Carlos Sánchez Moreno (Granada) •Victor Manuel Aguado Frías (Madrid) •Rafael Vázquez Sánchez (Valencia) •Figuras "Diddy Kong Racing" •Alejandro Olvera Antón (Barcelona) •Alejandro Sáez Vanacloig (Castellón) •Daniel Blasco Castro (Girona) •Ignacio Carlos Sánchez Moreno (Granada) •Alvaro Valentín Montalvo (Guadalajara) •Cesar Muñoz Vicente (Guadalajara) •Natalia Prol Rodríguez (La Rioja) •Iván Vázquez Saavedra (Lugo) •Alejandro González Gutiérrez (Madrid) •Carlos García Salas (Madrid) •Omar Curto Gómez (Salamanca) •Adrián Soria Silla (Valencia) •Juego "Gunman Chronicles" para PC •Eva Camacho Febrel (Alicante) •Ivan Vázquez Saavedra (Lugo) •David Torrijos Sancho (Madrid) •Mª Juana Cañaveras Valdericeda (Madrid) •Rubén Feito Fraile (Madrid) •Juan Jesús Gómez Castillo (Sevilla) •Juego Tomb Raider Chronicles de PC,PSX,DC •Diego López Rodríguez (A Coruña) •Fco. Javier de la Iglesia de Pablo (Burgos) •Antonio Jesús Molina Aguilar (Ciudad Real) •Alejandro Moreno Sánchez (Córdoba) •David Viana Carpintero (Madrid) •Naty Gallego Onis (Madrid) •Francisco Javier Miranda Vargas (Málaga) •Asier Muñóz del Valle (Zaragoza) •Javier Fantova Aznar (Zaragoza) •Juegos "Capitán Trueno" para PC •Jordi Aura Cardona (Alicante) •Javier Iván Volpe García (Alicante) •Israel Montes Diez (Asturias) •Elena Cordero Pedrosa (Baleares) •Sergio Gutierrez Gimiso (Barcelona) •Javier Chamorro de la Cruz (Barcelona) •Jose Alonso Ureba Anillo (Cádiz) •Ignacio Sánchez Moreno (Granada) •Raúl Jiménez Perea (Guipuzcoa) •Alberto Maneiro Tubio (La Coruña) •Rebeca Amor Carames (La Coruña) •Diego González Beal (Lugo) •Carmen Gutierrez La Rubia (Madrid) •Juan José Suárez Oreguela (Madrid) •Enrique Rubio García (Málaga) •Francisco Ramírez Soto(Málaga) •Francisco Javier Miranda Vargas (Málaga) •Alberto Guerra Vicario (Sevilla) •Juan Manuel Ramajo Falcón (Zamora) •Jesús Angel López Martínez (Zaragoza) •Juegos "The Longest Journey" para PC •Rubén Oña González (Alava) •Francisco José García Rodrigo (Almería) •Aurelio López Fernández (Asturias) •Elena Cordero Pedrosa (Baleares) •Onofre Alomar Mateu (Baleares) •Segio Gutierrez Gimiso (Barcelona) •Manuel Castro Pérez (Barcelona) •María Ortega Gómez (Burgos) •Francisco Manuel Peco Díaz (Ciudad Real) •Fernando López Flores (Córdoba) •Manuel Crespo Nievas (Granada) •Andrés Gaztelumendi Iglesias (Guipozcoa) •Jose Raúl Arroyo Sauceda (Madrid) •Antonio Fernández Alonso (Madrid) •Francisco Esquinas Alamillos (Madrid) •Eva Manzano Canales (Madrid) •Juan Edurardo Benitez Burgos (Málaga) •Francisco Ramirez Soto (Málaga) •Soledad Montalbán Campoy (Murcia) •José Martínez López (Murcia) Candelaria Luis Martín (Santa Cruz de Tenerife) •Mario Manuel Linares Cairós (Santa Cruz de Tenerife) •Vicente Capella Cambra (Valencia) •José Zomeño Perona (Valencia) •Miguel Angel Buenafé Romea (Zaragoza) •LLaveros "Live! Boxing" •Carlos López Gómez (Alicante) •Francisco Javier Arbide Romero (Almería) •Pablo Alvarez Zuazua (Asturias) •Jose Manuel Barquín Lorenzo (Asturias) •Iván Montes Diez (Asturias) •Carlos Nieto Ramirez (Badajoz) •Pedro Hernández Domínguez (Badajoz) •Guillermo Cañas Tur (Baleares) •Marc Maymó Aloy (Barcelona) •Rubén López Mateos (Barcelona) •Fernando Ibeas Boto (Burgos) •Carlos Pulla Morales (Ciudad Real) •Maribel Cebrero Romero (Córdoba) •Ignacio Carlos Sánchez Moreno (Granada) •Andrés Gaztelumendi Iglesias (Guipozcoa) •Mª Pilar Jimenez Fernández (Huesca) •Rebeca Amor Carames (La Coruña) •Eduardo Pascual Pinedo (La Rioja) •Jairo Robledo Rodríguez (La Rioja) •Diego Alonso de la Cruz (León) •Alvaro Del Monte Freitas (Madrid) •Antonio Fernández Alonso (Madrid) •Alberto Diez Mozos (Madrid) •Jose Mª Moradillo Acerete (Madrid) •Roberto Plata Talavera (Madrid) •Carlos García Salas (Madrid) •Oscar Cornejo Pérez (Madrid) •Luis Fernández- Cavada (Madrid) •Francisco Esquinas Alamillos (Madrid) •Maria de Pablos Carrasco (Madrid) •Jose Raúl Arroyo Sauceda (Madrid) •Victor Manuel Aguado Frías (Madrid) •Andrés Andreo Acosta (Murcia) •Julian Martínez Lorente (Murcia) •Pablo Castro García (Palencia) •Daniel Saldaña Pariente (Palencia) •Omar Curto Gómez (Salamanca) •Diego Francisco Castillo Pérez (Sevilla) •Jesús Manuel Rafael Simón (Tarragona) •David González Lara (Valencia) •Salva Soria Silla (Valencia) •Rubén Guillem Alonso (Valencia) •Javier Santana Areces (Valencia) •Paulo Riesco Silva (Valladolid) •Alazne Saez Hernández (Vizcaya) •Juan Manuel Ramajo Falcón (Zamora) •Jesús Angel López Martínez (Zaragoza) •Beatriz Alonso Ramirez (Madrid) •Ester Martínez Sánchez (Bilbao) •Sergio de Prados Rodríguez (Sevilla) •Poster de "Driver 2" •Jose Manuel Rodríguez Soto (Barcelona) •Elena LLaguno Fonseca (Cantabria) •Eleazar García Gómez (Huelva) •Francisco Esquinas Alamillos (Madrid) •Alberto Jorge Rodríguez (Pontevedra) •Miguel Angel Torres Pérez (Sevilla) •Tazas "Alien Paranoia" •Verónica Infantes Manzanares (Barcelona) •Eric Ríos Salazar (Guipuzcoa) •Luis Fernández-Cavada (Madrid) •Javier Martínez Martín (Valencia) •Jesús Angel López Martínez (Zaragoza)

BASES DE PARTICIPACIÓN: 1- Podrán participar en los sorteos todos lectores de Juegos & Cía que envíen el cupón de participación a la dirección de la revista. 2- De entre todas las cartas recibidas para cada sorteo, se elegirán tantas como regalos se sorteen en cada concurso. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. 3- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 16 de Febrero de 2001 hasta el 16 de Marzo de 2001. 4- La elección de los ganadores se realizará el 20 de Marzo de 2001 y los nombres de los ganadores se publicarán en la revista. 5- Todos los sorteos quedan circunscritos al territorio nacional. 6- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. 7- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press y los organizadores de cada sorteo.

LA MAYOR AVENTURA DE CIENCIA-FICCIÓN CON TODA LA ACCIÓN DEL ENGINE MEJORADO DE UNREAL™ TOURNAMENT

THE FALLEN

STAR TREK
DEEP SPACE NINE

LANZAMIENTO INMINENTE
Descubre The Fallen en www.fxplanet.com
TOTALMENTE TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO













The Fallen se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática